Nintendo Switch · eShop · Retro

01/22 · Ausgabe 297 · € 5,99

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905997 01

Österreich € 6,70; Schweiz sfr 10,80; Benelux € 7,10
Italien, Spanien € 7,80

TEST

POKÉMON

Stecken die Taschenmonster zwischen Tradition und Moderne, spielerischem Anspruch und Einsteigerfreundlichkeit fest?

STRAHLENDER DIAMANT & LEUCHTENDE PERLE

SPECIAL

SO WAR 2021 FÜR NINTENDO

OLED, Zelda, Pokémon: großer Jahresrückblick

TEST

GRAND THEFT AUTO: THE TRILOGY – THE DEFINITIVE EDITION

Kaufwarnung: misslungene Umsetzung für Nintendo Switch

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Na, habt ihr schon eure Weihnachtseinkäufe erledigt? Oder lest ihr diese Zeilen, nachdem die Bescherung stattgefunden hat? So oder so: Wir vermuten stark, dass sich unter dem ein oder anderen Weihnachtsbaum eine Switch und diverse Spiele tummeln. Was war euer Nintendo-Highlight des Jahres? Wir haben die Höhen, aber auch die Tiefen (ja, die gab es auch) von Big N im Jahr 2021 in unserer großen Retrospektive beleuchtet.

Und mit welchem Spiel verbringt ihr die Feiertage? Wir hätten da ja ein paar Ideen. Das bezaubernde Indie-Game Unpacking zum Beispiel, bei dem ihr einerseits geruhsam eine Wohnung einrichtet, andererseits einer indirekt erzählten, rührenden Geschichte folgt. Oder ihr kehrt zurück in die vierte Generation der alteingesessenen Pokémon-Serie, indem ihr euch in Strahlender Diamant und Leuchtende Perle mal wieder den Titel „bester Trainer aller Zeiten“ erkämpft. Strategen errichten im Football Manager 2022 Touch ihr Kicker-Imperium, flinke Finger kugeln sich geschickt durch die Routen in Super Monkey Ball: Banana Mania. Die GTA-Trilogie indes können wir nicht empfehlen – mehr zu diesem Thema, zu allen anderen genannten Titeln und weiteren Spielen lest ihr in unserem mal wieder umfangreichen Testbereich. Über fehlenden Spielenachschub können wir Switch-Spieler uns wahrlich nicht beschweren, auch, wenn wir natürlich ein neues Mario- oder Zelda-Spiel kurz vor Weihnachten alles andere als von der Bettkante stoßen würden. Dazu kommen wie immer Vorschauen auf spannende Spiele, der große Community-Bereich, aktuelle News aus der Branche und vieles mehr.

Vielleicht fragt ihr euch, wieso die N-ZONE ab sofort 49 Cent mehr kostet. Das möchten wir natürlich erklären: Die leichte Erhöhung des Preises der N-ZONE mussten wir vollziehen, da in den vergangenen Monaten die Kosten der Produktion und der Rohstoffe immens gestiegen sind.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 01/2022

Zwölf Ausgaben
Wieder geht ein Jahr zu Ende, wieder haben wir jeden Monat eine neue Ausgabe der N-ZONE auf die Beine gestellt. An dieser Stelle möchten wir euch, liebe Leser, in den Mittelpunkt rücken. Eure Beiträge für die Retrospektive in der Rubrik „Hach ja, damals“, eure Kunstwerke, Leserbriefe, euer Feedback, all die lieben Nachrichten, dass ihr uns beim Nintendo-Podcast zuhört und unsere Artikel lest, ob im Heft oder online – dafür danken wir euch von ganzem Herzen und wünschen euch ein schönes Weihnachtsfest, Gesundheit und einen tollen Start in das neue Jahr. Ein gesonderter Dank geht an all die (Ex-) Praktikanten, die die N-ZONE dieses Jahr begleitet, bereichert und tatkräftig unterstützt haben.

HEFTINHALT 01/2022

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

So war das Nintendo-Jahr: Rückblick 2021 10

20 Jahre Grand Theft Auto 3: Die Enstehungsgeschichte des Open-World-Klassikers 18

Der drohende Fall von Wata Games (Kolumne) 24

VORSCHAU

Rune Factory 5 30

Dynasty Warriors 9: Empires 32

Monark 34

TEST

Das Team 36

Pokémon Strahlender Diamant & Leuchtende Perle 38

Football Manager 2022 Touch 46

Beyond a Steel Sky 50

Death's Door 54

Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition 58

Star Wars: Knights of the Old Republic 62

Big Brain Academy: Kopf an Kopf 64

Super Monkey Ball: Banana Mania 66

Unpacking 68

The Binding of Isaac: Repentance (Nachspiel) 70

Animal Crossing: New Horizons – Happy Home Designer + Update (Nachspiel) 72

Topspiele 76

RETRO

Super Paper Mario 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

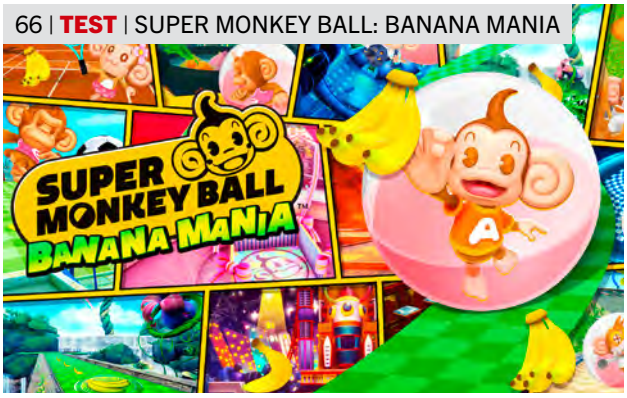
Ausblick/Impressum 98

54 | TEST | DEATH'S DOOR

30 | **VORSCHAU** | RUNE FACTORY 5

80 | **RETRO** | SUPER PAPER MARIO

66 | **TEST** | SUPER MONKEY BALL: BANANA MANIA



58 | **TEST** | GTA TRILOGY

38 | **TEST** | POKÉMON STRAHLENDER DIAMANT & LEUCHTENDE PERLE

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MISSBRAUCHSSKANDAL BEI ACTIVISION BLIZZARD

CEO BOBBY KOTICK WUSSTE OFFENBAR SEIT JAHREN BESCHEID

Der Chef von Activision Blizzard schweigt zu seiner Rolle im Missbrauchsskandal, während die Konsolenhersteller Konsequenzen fordern.

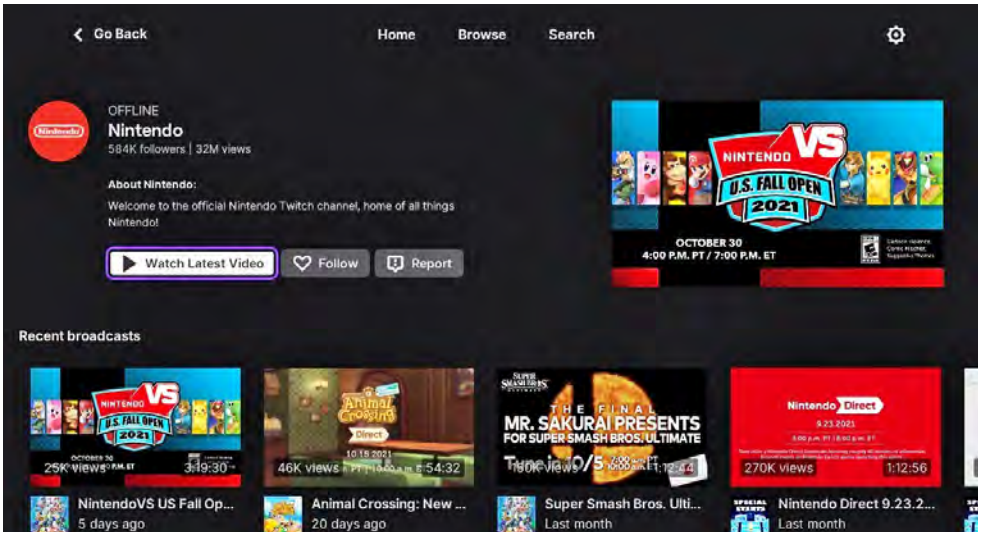
Ist der Ruf erst ruiniert, dann lebt es sich ganz ungeniert, heißt es. Wenn am Ruf aber auch massive strafrechtliche Konsequenzen hängen, dann bleibt man doch lieber bei der Variante: Ich wusste und ich weiß von nichts. Und so verlautbart Robert „Bobby“ Kotick, seines Zeichens CEO von Activision Blizzard, nun laut eines neuen Berichts des Wall Street Journal, dass er darüber nachdenken würde, das Unternehmen zu verlassen. Und zwar dann, wenn es ihm nicht gelingen sollte, die „Kultur des Fehlverhaltens“ in seinem Unternehmen „schnellstmöglich“ zu verbessern. Diese Aussage soll während eines Treffens mit führenden Angestellten der Firma gefallen sein. Davor hieß es in einem internen Statement an alle Angestellten, dass man fortan auf eine Null-Toleranz-Politik setzen würde, was unangebrachtes Verhalten am Arbeitsplatz angeht. Gleichzeitig bezeichnete Kotick den ursprünglichen Bericht des Wall Street Journal, der ihm eine Mitwisserschaft und teils auch das Schützen der beschuldigten Personen vorwirft, jedoch als „einen Artikel, der einen falschen und irreführenden Blick auf unser Unternehmen, mich persönlich und meine Menschenführung wirft“. Was Kotick verschweigt, ist die eigene Rolle in der ganzen Geschichte. Dass es bei Activision Blizzard massive Vorfälle von Missbrauch, sexueller Belästigung und Mobbing gegeben haben soll, die in zumindest einem Fall bis hin zum Selbstmord führten, ist schon seit einiger Zeit bekannt. Wie Koticks aktuelle Aussage einzuschätzen ist, bleibt abzuwarten. Dass er noch nicht aufgeben will, ist zumindest offensichtlich. Zuletzt kürzte er etwa öffentlichkeitswirksam sein Gehalt, erneut mit dem implizierten Hinweis, dass er von den Skandalen nichts gewusst hätte und lediglich als quasi unbeteiligter Beobachter nun die Aufklärung vorantreiben wolle. Schlussendlich werden der Ausgang der Geschichte und wie fest Kotick wirklich im Sattel sitzt, wohl vor allem von den finanziellen Auswirkungen auf das Unternehmen bestimmt werden. Nach und nach finden immer mehr große Partnerunternehmen klare Worte und fordern Konsequenzen, darunter auch Sony und Microsoft. Auch Doug Bowser, Chef von Nintendo of America, hat sich inzwischen zur Lage geäußert, wie aus einem Bericht von Fanbyte hervorgeht: „Wie sie alle habe auch ich die jüngsten Entwicklungen bei Activision Blizzard und die anhaltenden Berichte über sexuelle Belästigung und Toxizität im Unternehmen verfolgt. Sie widersprechen sowohl meinen Werten als auch Nintendos Überzeugungen, Werten und Richtlinien“. Neben diesen klaren Worten will Doug Bowser offenbar direkte Maßnahmen im Umgang mit Activision Blizzard ergreifen, womit die Lobby-Organisation Entertainment Software Association gemeint sein dürfte, der beide Firmen angehören. Bowser sagt, dass Nintendo mit der ESA zusammenarbeitet, um besser gegen Belästigung und Missbrauch am Arbeitsplatz vorgehen zu können, und dass die ESA ihre Mitglieder am höchsten Standard messen muss: „Jedes Unternehmen in der Branche muss ein Umfeld schaffen, in dem jeder respektiert und gleichberechtigt behandelt wird, und in dem alle die Konsequenzen verstehen, wenn dies nicht der Fall sein sollte.“

Lukas Schmid & Dina Manevich

TWITCH STREAMING-DIENST AUCH FÜR SWITCH ERSCHIENEN

Neben Youtube hat endlich auch Twitch eine Switch-App spendiert bekommen – mit Abstrichen.

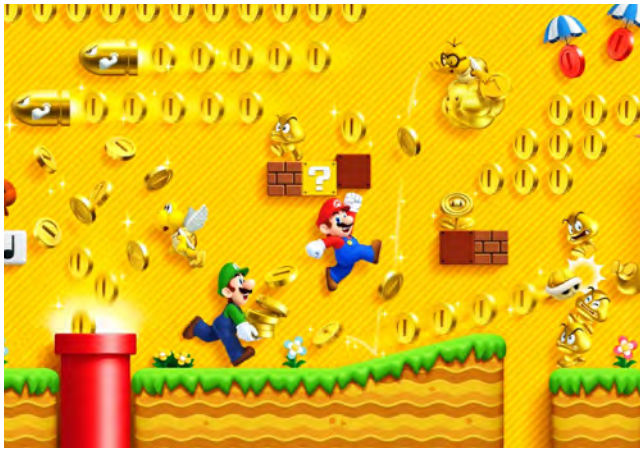
Die Switch wurde von Nintendo eigentlich von Anfang an als reine Spielekonsole konzipiert und vermarktet. Trotzdem verlangen viele Nutzer ein paar zusätzliche Apps für die Hybridkonsole: Vor allem Streaming-Dienste stehen weit oben auf der Wunschliste. Mit Twitch fand nun immerhin ein weiterer großer Anbieter seinen Weg auf die Nintendo-Konsole. Twitch ist die weltweit größte Plattform für Spiele-Livestreams, allerdings lassen sich auch bereits beendete Streams als Videos on Demand ansehen. Einen kleinen Haken hat die Switch-Version von Twitch allerdings: Um während eines Livestreams den Chat verfolgen und selbst daran teilnehmen zu können, muss dazu die Smartphone-App genutzt und ein QR-Code eingescannt werden. Dann kann der Stream auf der Switch geschaut und mit dem Chat per Smartphone interagiert werden. Die Twitch-App ist in Deutschland erst die zweite Streaming-Plattform, die auch auf Nintendo Switch verfügbar ist. Anderswo haben Streaming-affine Switch-Besitzer etwas mehr Auswahl: In den USA ist auch der Anbieter Hulu verfügbar, außerhalb Deutschlands können sich Anime-Fans außerdem Funimation auf die Konsole laden. Von beliebten Diensten wie Netflix, Amazon Prime Video oder Spotify, die teils sogar noch auf PS3 und Xbox 360 unterstützt werden, fehlt dagegen weiterhin jede Spur – weltweit. **Benjamin Lachmann**



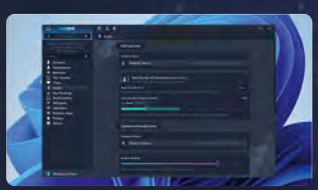
NINTENDO WILL INTERNE STUDIOS VERSTÄRKEN UND SERVICES VERBESSERN

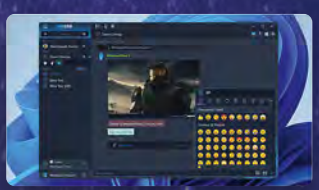
Statt Third-Party-Studios aufzukaufen, will der Konzern bestehende Entwickler-Teams ausbauen.

Nintendo will bis zu 100 Milliarden Yen (also knapp 800 Millionen Euro) auszugeben, um seine internen Studios weiterzuentwickeln, wie die Firma in ihrem letzten Financial-Briefing erklärt: „Unser Ziel ist es, unsere Spieleentwicklungs-Frameworks innerhalb der Nintendo-Group zu erweitern. Wir schließen die Möglichkeit von Zusammenschlüssen und Akquisitionen nicht aus, aber unsere oberste Priorität besteht darin, unsere eigene Organisation weiter auszubauen, um die kreative Kultur von Nintendo fortzusetzen. Darüber hinaus werden wir Gelegenheiten im Non-Game-Entertainment-Business verfolgen, die eine hohe Affinität zum Spielegeschäft aufweisen. Zu diesem Zweck werden wir daran arbeiten, Software-Assets in anderen Bereichen als Spielen zu entwickeln. Wir werden auch daran arbeiten, neue Videoinhalte zu entwickeln, die an den Super-Mario-Film anknüpfen." Nintendos Priorität liegt also im Verstärken ihrer Studios, statt auf Third-Party-Akquisitionen zu setzen, wie etwa Microsoft durch den Kauf von Bethesda. Zusätzlich möchte die Firma weiterhin bis zu 300 Milliarden Yen (etwa zwei Milliarden Euro) ausgeben, um das Nutzererlebnis und ihre Services zu verbessern. Weiterhin bestehen Pläne, den Nintendo-Switch-Online-Dienst weiter auszubauen, beispielsweise mit der Expansion-Pack-Mitgliedschaft. Der Spielehersteller möchte hier wohl an den Erfolg von Xbox Live, Playstation Plus, EA Play, und anderen Abo-Modellen anknüpfen. Online-Inhalte waren bisher immer ein ziemlicher Schwachpunkt von Nintendo, mit Ausgaben in dieser Summe könnte die Firma jedoch einige interessante Dinge zustande bringen. **Daniel Link**



teamspeak

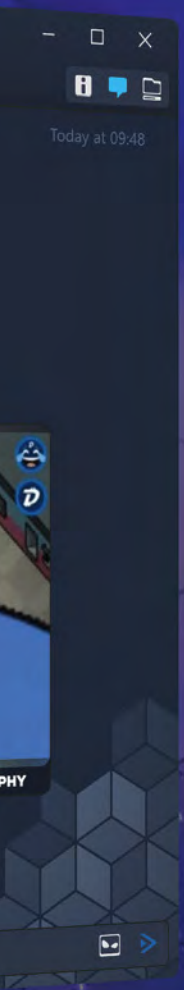




HOLE DIR JETZT SCHON DIE NEUE VERSION UNTER WWW.TEAMSPEAK.COM

DEIN TEAM. DEINE REGELN.

Kommuniziere mit deinen Teammitgliedern plattformübergreifend und in brillanter Klangqualität und nutze dabei die Vorteile einer Sicherheit auf Militärniveau, einer verzögerungsfreien Übertragung sowie einer unübertroffenen Zuverlässigkeit und Verfügbarkeit.



KOMPLETT NEUES INTERFACE

Das neue TeamSpeak erscheint mit einem frischen modernen Interface, das dir als User noch mehr Möglichkeiten bietet, deine Räume, deine Gruppen und deine Freunde zu verwalten oder zu organisieren. Das neue Design ist komplett responsiv gestaltet, lässt sich einfach bedienen und an deine Vorlieben anpassen.

ERHÖHTE QUALITÄT UND STABILITÄT

Genieße die verbesserte, glasklare Sprachqualität bei ultraniedriger Latenz, totale Datenkontrolle deinerseits sowie optimierte Stabilität - als ob deine Freunde direkt neben dir sitzen!

SICHERER GLOBALER CHAT

Das neue TeamSpeak bietet dir eine noch höhere Sicherheit: Mit unserem globalen Chat und der Gruppen-Chat-Funktion, die ohne eine aktive Verbindung auf einem TeamSpeak Server stattfindet, bieten wir dir eine sichere "Ende-zu-Ende"-Chat-Verschlüsselung auf allerhöchstem Sicherheitsstandard. Darüber hinaus kannst du anhand deiner eigenen Kontaktliste jederzeit sehen, wo sich deine Freunde aufhalten.

IDEAL FÜR DEINE COMMUNITY

Die neue Homebase und unser neuer globaler Chat geben dir alle Werkzeuge in die Hand, damit du noch einfacher und übersichtlicher deine Community verwalten und managen kannst. So hast du die Möglichkeit, dich in verschiedenen verschlüsselten Gruppen-Chats mit deinen Freunden auszutauschen oder öffentliche Chat-Räume für dich und deine Community zu erstellen.

MACH TEAMSPEAK ZU DEINER BASIS

Dein Server, deine Regeln: Mit dem neuen TeamSpeak hast du die volle Kontrolle über deine Text- und Sprachkommunikation. Du kannst einfach und bequem aus einem vorhandenen Pool von öffentlichen TeamSpeak Servern deine persönliche Homebase wählen oder dir deinen eigenen Server erstellen, um Teil unserer neuen dezentralen Chat-Infrastruktur zu werden.

MACH DICH BEREIT!

© 2021. TeamSpeak Systems GmbH. All Rights Reserved.

SO WAR DAS NINTENDO-JAHR: JANUAR

RÜCKBLICK 2021

Es ist mal wieder an der Zeit, um sich vor den brennenden Kerzen am Adventskranz (oder vor dem Rechner im Homeoffice) zu besinnen: Wie war das vergangene Jahr? Was ist passiert, und, manchmal fast interessanter: Was ist nicht passiert? Wir blicken zurück auf das Nintendo-Jahr 2021.

Von Katharina Pache

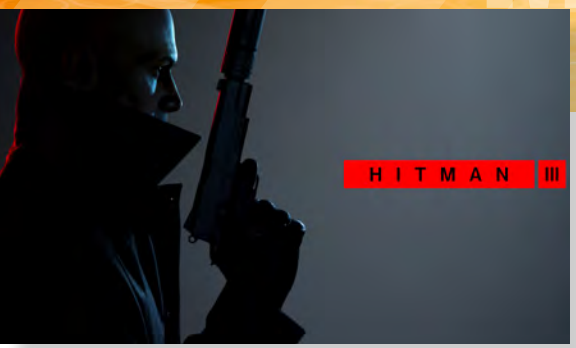
Januar

Der erste Monat des Jahres verläuft in der Branche normalerweise eher geruhsam, so auch 2021 bei Nintendo. Ein First-Party-Switch-Spiel kam gar nicht auf den Markt, dafür gab es im europäischen Download-Store Rabatt auf große Titel wie Mario Kart 8 Deluxe und obendrauf ein paar gute und schlechte Nachrichten. Zuerst die wichtigste Negativschlagzeilen: Auch vonseiten der EU gibt es für Nintendo Ärger wegen des Joy-Con-Drifts. Die europäische Verbraucherorganisation forderte nach Beschwerden von Nutzern aus der ganzen Europäischen Union, dass die Problematik transparenter von Nintendo kommuniziert werden muss und kostenlose Reparaturen angeboten werden sollen. Was inzwischen in diesem Zusammenhang passiert ist? Gar nichts! Die Mühlen von Behörden (und bei Nintendo) mahlen offensichtlich langsam. Ärgerlich, dass der Joy-Con-Drift Switch-Spieler ins Jahr 2022 begleitet.

Bessere News gibt es aber auch, so wird im Januar 2021 etwa bekannt, dass die Switch zum Beispiel im Vereinigten Königreich alle anderen aktuellen Konsolenmodelle im Jahr 2020 in Sachen Verkaufszahlen übertroffen hat. Fairerweise muss man aber auch festhalten, dass die enorm nachgefragte PS5 nicht nur erst im November erschienen, sondern auch vielerorts gar nicht zu kaufen ist. In China erringt die Switch ebenfalls die Pole Position vor Microsoft und Sony. Auch in anderen Territorien läuft es hervorragend für Nintendos Konsole, sie kommt nun auf über 80 Millionen verkaufte Exemplare! Apropos kaufen: Nintendo gönnt sich Anfang Januar das Entwicklerstudio Next Level Games, das unter anderem Luigi's Mansion 3 programmiert hat.

Wie gefühlt jeden Monat gibt es außerdem Spekulationen zum

FEBRUAR MÄRZ



Thema Switch Pro. Die Webseite gamesindustry.biz ist sich sehr sicher, dass noch im Jahr 2021 ein Konsolen-Update erscheinen wird. Irgendwie haben die Redakteure recht, irgendwie auch nicht – die Switch OLED kommt vor Jahresende auf den Markt, eine 4K-Maschine ist sie aber entgegen der Prophezeiungen nicht. Auch wir spekulieren vor zwölf Ausgaben, ob und falls ja in welcher Form eine Switch Pro oder Switch 2 erscheinen wird!

Februar

Das erste große Nintendo-Spiel des Jahres kommt auf den Markt: Super Mario 3D World + Bowser's Fury ist zwar mit neuen Inhalten aufgepolstert, aber dennoch zum größten Teil ein Remaster des Wii-U-Spiels. Neu hingegen sind die beiden Titel Bravely Default 2, die Fortsetzung der 3DS-JRPG-Serie, und Persona 5 Strikers, ein Action-Spin-off zur beliebten Persona-Rollenspielreihe, die es auch in diesem Jahr nicht auf die Switch geschafft hat – ein echtes Unding. Mit ordentlichem Umfang und guter bis sehr guter Qualität bei allen drei großen Titeln in diesem Monat ist die Februarausbeute somit vielleicht nicht weltbewegend, aber ordentlich. Anlässlich des 35-Jahre-Zelda-Jubiläums spekulieren Fans und Journalisten im Februar leidenschaftlich über das, was die Nintendo-Gemeinde 2021 in dieser Hinsicht wohl erwarten wird. Heute sind wir schlauer: Nein, Wind Waker und Twilight Princess kommen nicht zurück, sondern ein anderes Zelda-Game, aber dazu gleich mehr. Besonders wegen dieses Jubiläums warten Nintendo-Fans gespannt auf die Nintendo Direct am 17. Februar. In Sachen Zelda aber ist diese eher enttäuschend: kein Breath of the Wild 2, dafür ein HD-Remaster von Skyward Sword. Ansonsten halten sich Enttäuschungen und gute Nachrichten in Waage: Enthüllt werden unter anderem Project Triangle Strategy, Mario Golf: Super Rush und Splatoon 3. Neue Infos gibt es zu No More Heroes 3, Titel wie Fall Guys und Tales from the Borderlands werden auch für Switch angekündigt. Dafür fehlen wie üblich F-Zero, Donkey Kong, Metroid, ein neues 3D-Mario-Abenteuer – inzwischen hat man sich ja aber fast an deren Absenz gewöhnt.

Zu Ehren des 25-jährigen Jubiläums des gigantischen Franchise werden am 27. Februar, dem Pokémon Day, die beiden Remakes der Editionen der 4. Generation sowie Pokémon-Legenden: Arceus angekündigt. Durch diverse Promo-Aktionen wie der Zusammenarbeit mit einem großen Fastfood-Konzern erlebt das Pokémon-Sammelkartenspiel im Netz ab Februar ein Revival. Die Nachfrage, insbesondere nach alten, ungeöffneten Booster-Packungen, steigt immens, die Preise ebenso. Auf Streaming-Plattformen liegt es im Trend, vor Augen des Publikums Packungen zu öffnen und Karten herzuzeigen

März

Nintendo meint es wirklich ernst: Super Mario 3D All-Stars, 2020 anlässlich des Serienjubiläums veröffentlicht, verschwindet als Download aus dem Online-Shop. Auch Super Mario Bros. 35 macht zum Monatsende die Biege. Eine kundenunfreundliche Entscheidung, Nachfrage durch die unnötige Limitierung in die Höhe zu treiben, aber es funktioniert – wir hoffen, dass diese Distributionsschikane nicht Schule macht. Sogar Merchandise-Artikel zu Marios 35. Wiegenfest werden aus den Nintendo-Stores entfernt. Da ist einem nicht nach Feiern zumute!

Zu spielen gibt es diesen Monat aber auch abseits von Marios Eskapaden etwas richtig Großes: Monster Hunter Rise, eines der Capcom-Markenflaggschiffe, erscheint exklusiv für Nintendo Switch und überzeugt nicht nur uns, sondern auch andere Tester weltweit mit coolem Setting, eindrucksvollen Monstern und schlauen Neuerungen. Untypischerweise müssen bei dem Action-Rollenspiel ausnahmsweise mal die PC-Zocker auf den Port warten und nicht andersrum: Rise kommt erst im Januar 2022 auf die Heimrechner. Gleichzeitig erleben Fans eines der auf Nintendo-Konsolen beliebtesten Nischen-Genres Licht- und Schattenseiten: Story of Seasons: Pioneers of Olive Town ist vielleicht kein Über-Hit, aber immerhin solide Bauernkost. Harvest Moon: One World hingegen ist eines der schlechtesten Switch-Games, die wir 2021 getestet haben. Lange Gesichter – oder eher lange Ohren? – auch bei der Animal-Crossing-Fan-Gemeinde: Der ungeliebte Häschentag zu Ostern findet wieder statt, von Kofis Café dagegen keine Spur. Wie wir jetzt wissen, müssen Inselbewohner darauf noch ein halbes Jahr warten.

Mit Niantic kündigt Nintendo fortlaufende Zusammenarbeit an: Später im Jahr erscheint mit Pikmin Bloom ein weiteres AR-Spiel der Macher von Pokémon Go.

Und zu guter Letzt öffnet die Super Nintendo World in den Universal Studios von Osaka endlich nach vielen (auch durch die Pandemie bedingten) Verzögerungen die Vergnügungsparkpforten.

APRIL MAI

April

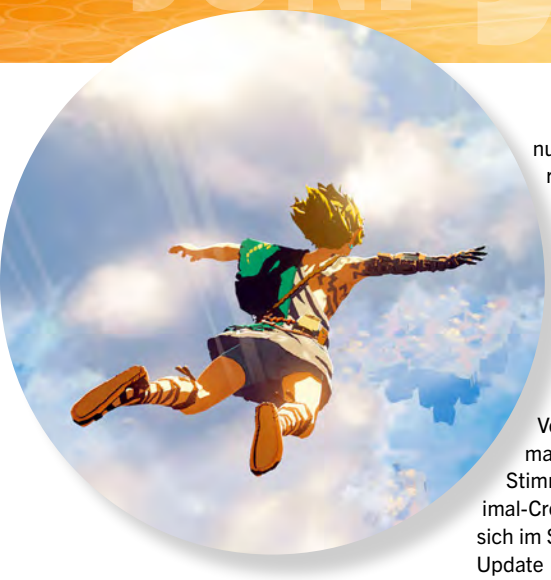
Kein Scherz, im April steht mal wieder eine Direct an (nachdem 2020 eine echte Durststrecke in dieser Hinsicht war), allerdings für kleinere Spiele unter dem Indie-World-Oberbegriff. Klar, da sind keine Triple-A-Titel dabei, die Auswahl aber erfreut mit vielen unterschiedlichen Abenteuern, darunter dem virtuellen Roadtrip Road 96, dem Skateboard-Game OlliOlli World, der Fortsetzung des Adventures Oxenfree und der kunterbunte Retro-Action Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Der größte Release für die Switch in diesem Monat ist New Pokémon Snap, das nach mehr als 20 Jahren endlich die Nintendo-64-Fotosafari erfolgreich fortsetzt: Im September 2021 kommt der Rail-Shooter der pazifistischen Art auf mehr als zwei Millionen weltweit verkaufte Exemplare. Das Schwesterspiel für Smartphones, Pokémon Go, ist zwar nicht mehr so beliebt wie zu seinen Hochzeiten, läuft aber immer noch zuverlässig weiter. Im Rahmen der Veröffentlichung von Pokémon Snap gibt es ein spezielles Event.

Mai

Alles neu macht der Mai – oder zumindest bunter. Für die Switch Lite gibt es ab sofort eine neue Farbvariation. In Sachen Spiele-Releases tummeln sich einige Titel im Wonnemonat, allerdings kennen Multiplattform-Zocker viele schon von Xbox, Playstation oder PC, etwa Subnautica und Subnautica: Below Zero, Snowrunner oder auch Maneater. Das Adventure Famicom Detective Club erscheint zum ersten Mal außerhalb Japans, ist ordentlich umgesetzt, aber natürlich ein Nischentitel. Miitopia vom 3DS wird in leicht erweiterter Fassung (jetzt mit Pferd!) für die Switch veröffentlicht, und das inhaltlich immer noch gute, aber technisch enttäuschende Remaster von Shin Megami Tensei 3: Nocturne kommt ebenso auf den Markt. Ende Mai feiert 2021 eine weitere große Marke Jubiläum: Dragon Quest wird 35, anlässlich dessen springt in einem Livestream-Event auch für Switch-Spieler etwas heraus. Dragon Quest 10 Offline ist eine Umsetzung des Online-RPGS, das ohne andere Spieler und Netzverbindung funktioniert, der Release soll im Februar 2022 erfolgen. Ob der nächste Teil der Serie, Dragon Quest 12: The Flames of Fate, den Weg auf die Switch schafft, ist indes noch nicht bekannt.

Einer der merkwürdigsten Momente mit Nintendo-Bezug in diesem Monat dürfte der Auftritt eines als Wario verkleideten Elon Musk in der Show Saturday Night Live sein.

JUNI JULI



Juni

Im Juni findet traditionell die größte Videospielmesse der Welt statt, die E3. Und dieses Mal wird sie auch tatsächlich veranstaltet (anders als noch ein Jahr zuvor), allerdings nur in virtueller Form. Anlässlich der Messe gibt es am 15. Juni schon wieder eine neue Direct. Und die lässt sich nicht lumpen! Metroid Dread wird gezeigt und mit Release-Termin noch im selben Jahr versehen, es gibt neue Szenen aus dem Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild zu sehen, außerdem wird eine neue Konsole der Reihe Game & Watch zu Zelda vorgestellt. Alle weiteren Titel aufzuzählen, die auf die Switch wandern, würde zu viel Platz kosten, deswegen folgen nur die größten: Danganronpa, Warioware, Life is Strange, Mario Party Superstars, Shin Megami Tensei 5, Advance Wars und mehr. Die Spieler freuen sich, die Redaktion freut sich – für die nächsten Ausgaben der N-ZONE ist der Vorschaubereich schon mal gut bestückt. Genervte Stimmen ertönen aus der Animal-Crossing-Community, die sich im Stich gelassen fühlt – ein Update mit dem heißersehnten Café und weiteren Inhalten lässt auf sich warten. Vier Monate müssen die Inselbewohner noch Geduld beweisen! Und alle, die eine Ankündigung der ominösen Switch Pro oder Switch 2 erwartet haben, schauen natürlich ebenfalls enttäuscht in die Röhre.

Ein anderes Gerücht soll sich aber bald bewahrheiten: Im Juni werden in den Datenbanken von Steam Informationen zu einem portablen PC entdeckt, der ähnlich wie die Switch funktionieren soll und auf den Codenamen Neptune oder Steampal hört. Inzwischen ist klar: Ja, das Gerät existiert, heißt offiziell Steam Deck und soll ab Frühjahr 2022 flächendeckend erhältlich sein.

Natürlich erscheinen im Juni auch Switch-Titel, zum Beispiel das Funsport-Spiel Mario Golf: Super Rush, der interessante Titel

E3 2021

Spielestudio, bei dem man lernt, eigene kleine Games zu programmieren, das Rollenspiel Monster Hunter Stories 2, Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 und noch weitere kleine Highlights. Kein schlechter Monat für Nintendo-Fans!

Juli

Die E3 ist seit zwei Wochen vorüber, da legt Nintendo endlich mal die Karten auf den Tisch: Die „Switch Pro" kommt! Allerdings, die Hardware ist im Inneren quasi die gleiche wie beim aktualisierten, herkömmlichen Switch-Modell, das seit 2019 produziert wird. Der Bildschirm aber fällt etwas größer aus und die Konsole ist mit einem OLED-Screen bestückt. Die Reaktionen sind gemischt, wer sich eine 4K-Nintendo-Konsole erhofft hat, ist natürlich enttäuscht. Angeblich war einst tatsächlich eine leistungsstärkere Switch-Konsole geplant, durch die Engpässe in der Produktion durch die Corona-Pandemie entschied sich Nintendo dann aber für ein weniger bedeutsames Konsolen-Upgrade – die Lieferung der OLED-Screens hatte sich das Unternehmen wohl schon rechtzeitig gesichert, die von für mehr Leistung erforderlichen Chips jedoch nicht. Wie viel Wahrheit in diesem vom Wirtschaftsmagazin Bloomberg veröffentlichten Gerücht steckt, werden wir vielleicht erst in ein paar Jahren, vielleicht aber auch nie erfahren.

Am Rande erwähnen wollen wir einen Skandal, der zwar nichts mit Nintendo direkt zu tun hat, die Videospiel-Branche aber erschüttert: Im Juli endet die zweijährige Untersuchung von Activision Blizzard durch eine staatliche Behörde von Kalifornien, die faire Arbeitsbedingungen sicherstellen soll. Ans Licht kommen sexuelle Belästigungen, psychische und physische Gewalt sowie allgemein eine erschreckende, teils diskriminierende Behandlung von Angestellten, weshalb sich der Publisher und Entwickler vor Gericht verantworten muss. Der Skandal befindet sich Stand Dezember 2021 immer noch in Entwicklung, Rufe nach einem Rücktritt von Chef Bobby Kotick werden immer lauter, da dieser von Vorfällen sexueller Gewalt gewusst haben soll. Wir halten euch weiterhin auf dem Laufenden.

Kommen wir zu schöneren Juli-News: The Legend of Zelda: Skyward Sword HD wird veröffentlicht und kommt gut an, vor allem dank der überarbeiteten Knopfsteuerung, die sich einfach viel besser anfühlt als die Fuchtelkontrolle aus Wii-Zeiten. Mit The Great Ace Attorney Chronicles, Ender Lilies: Quietus of the Knight und Pokémon Unite gibt es in diesem Monat ohnehin eine gute Auswahl gelungener, mehr oder weniger großer Spiele.

AUGUST SEPTEMBER

August

Der August steht im Zeichen der Pokémon – ist ja schließlich immer noch Jubiläums-Jahr. Bei der Streaming-Veranstaltung Pokémon Presents gibt es unter anderem neue Szenen aus Pokémon-Legenden: Arceus zu sehen. Allerdings ist das Echo aus der Spielergemeinde verhalten, auch wir sind nicht überzeugt, wie wir in unserer Vorschau schreiben. Arceus sieht einfach nicht sonderlich zeitgemäß aus, um es mal wohlwollend auszudrücken. Versöhnlicher reagieren Taschenmonsterfreunde auf die Ankündigung neuer Features in den Neuauflagen der 4. Generation, Strahlender Diamant und Leuchtende Perle. Wie wir die Spiele finden, entnehmt ihr ganz einfach unserem Test weiter hinten in dieser Ausgabe.

An der Release-Front sticht als exklusiver, größerer Titel No More Heroes 3 hervor, ansonsten kommen Switch-Spieler in diesem Monat in den Genuss ein paar gelungener Indie-Games, etwa des Metroidvanias Axiom Verge 2 oder des Roguelikes Monster Train. Ach ja, und nach vielen, vielen Jahren könnt ihr nun auch Quake auf der Switch spielen (und das funktioniert ziemlich gut).

Die Gamescom 2021 findet, so wie die E3, in virtueller Form statt, Nintendo ist aber nicht mit von der Partie, genau wie schon im Jahr zuvor.

September

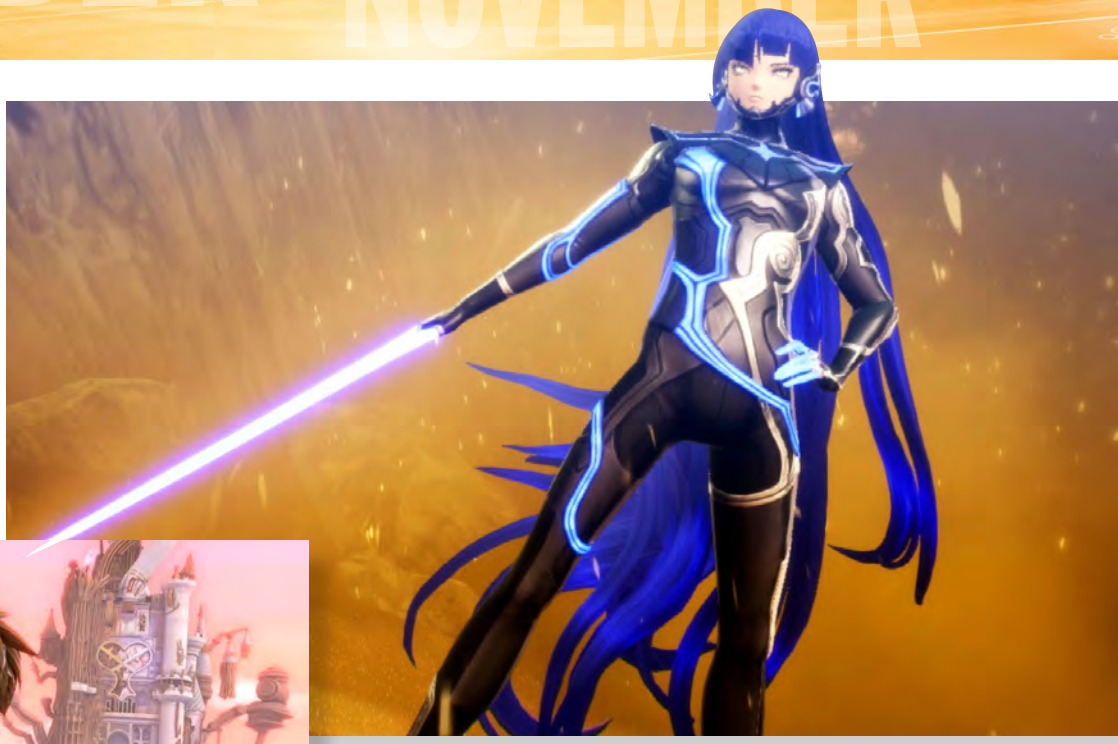
Schon wieder ist es Zeit für eine Nintendo Direct! Und in dieser steckt so einiges drin: So gibt Nintendo Details zu der schon im Zuge der OLED angedrohten Erweiterung des kostenpflichtigen Abo-Service Nintendo Switch Online bekannt. Für den Aufpreis haben die Japaner durchaus schlagkräftige Argumente: Zum einen Zugriff auf Sega-Mega-Drive- und N64-Klassiker, was Fans seit Ewigkeiten verlangen, zum anderen den „kostenlosen“ Download der Animal-Crossing-Erweiterung Happy Home Paradise. Zu diesem Zeitpunkt wissen die Switch-Besitzer natürlich noch nicht, dass die N64-Spiele nicht wirklich gut portiert wurden und teilweise mehr schlecht als recht auf der Switch funktionieren. Weiter geht es mit Hochkarätern: Bayonetta zeigt sich wieder in Hochform und erhält ein Release-Datum, unsere liebste Knutschkugel ist in Kirby and the Forgotten Lands Star eines brandneuen Abenteuers, es gibt neue Eindrücke aus Splatoon 3 und an einem riesigen Add-on für Monster Hunter Rise wird gerade bei Capcom gewerkelt. Inselbewohner sind überglücklich, dass sie bald das heißersehnte Café auf ihrem Eiland in Animal Crossing eröffnen können.

Unter den September-Releases finden sich einige größere Titel, unter anderem das Party-Spiel Warioware: Get it Together!, der aufgebohrte Klassiker Diablo 2: Resurrected, Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs, Hotwheels Unleashed, Darksiders 3 und vieles, vieles mehr. Im Vorfeld des Switch-OLED-Releases Anfang Oktober reduziert Nintendo den Preis des herkömmlichen LCD-Modells.

OKTOBER NOVEMBER

Oktober

Samus und die OLED kommen: Metroid Dread und das neue Konsolenmodell erscheinen am selben Tag, nämlich am 08. Oktober 2021. Beinahe überschattet wird die Veröffentlichung dabei von einer ganz anderen Ankündigung: Sora wird der letzte DLC-Kämpfer in Super Smash Bros. Ultimate! Die Nachricht sorgt für Begeisterungsstürme im Netz, und als Schmankerl bekommen Switch-Spieler auch noch alle Kingdom-Hearts-Abenteuer nachgeliefert, für die man sonst Playstation, PC oder Xbox hätte bemühen müssen. Allerdings nur als Cloud-Versionen – wieso, das verstehen wir angesichts des Alters der meisten Titel nicht. Zumal sich in diesem Monat die Cloud-Version von Guardians of the Galaxy für Switch nicht gerade mit Ruhm bekleckert – hoffentlich kein schlechtes Omen. Wie die Umsetzungen von Kingdom Hearts ausgefallen sind, können wir allerdings frühestens im nächsten Heft attestieren.



November

Die Tage werden kürzer, da bleibt man doch gerne daheim und zockt – vielleicht ein umfangreiches Rollenspiel? Von diesem Kaliber werden Switch-Besitzern im November gleich zwei gute Vertreter geboten, zum einen die beiden Neuauflagen der 4. Pokémon-Generation, zum anderen das ebenfalls exklusive Hardcore-JRPG Shin Megami Tensei 5. Animal-Crossing-Spieler sind immer noch voller Euphorie ob der neuen Inhalte (ein kostenloses, umfangreiches Update bekommt das Spiel abseits des DLC nämlich auch spendiert). Und wenn ihr keine Lust habt, selber zu spielen, sondern lieber anderen dabei zuseht, könnt ihr das nun endlich auch auf eurer Switch tun, denn es gibt nun eine Twitch-App für eure Konsole. Netflix könnte auch mal endlich in die Puschen kommen!

DEZEMBER

Dezember

Aufgrund der Tatsache, dass wir diese Ausgabe der N-ZONE Anfang Dezember bei der Druckerei abliefern müssen, können wir nur über die Geschehnisse im Dezember spekulieren. Wir vermuten aber: Allzu viel wird sich nicht tun, äh, getan haben. Die wichtigsten Spiele sind erschienen, das Weihnachtsgeschäft läuft, und richtig geht es dann erst im Januar weiter. Dann aber mit voller Power: Wir sind sehr gespannt auf Pokémon-Legenden: Arceus.

2021 bot insgesamt einige tolle Nintendo-Exklusivspiele, aber ungeachtet deren Qualität war kein Zugpferd mit der PS-Zahl eines Mario oder Zelda mit von der Partie. Auch vom neuen Switch-Modell haben sich viele mehr erwartet, Pokémon verkauft sich zwar wie geschnitten Brot, aber lieferte in erster Linie bereits bekannte Inhalte in den Remakes – wie auch Skyward Sword HD und Super Mario 3D World + Bowser's Fury. Sorgen machen um Nintendo müssen wir uns deswegen vermutlich nicht, die Switch ist immer noch sehr erfolgreich. Dennoch wird 2021 sicherlich nicht als ein Vorzeigejahr für Nintendo-Fans in die Geschichte eingehen. Dafür schickt sich 2022 an, abzuliefern: ein ganz neues Pokémon, Teil zwei von Breath of the Wild, Bayonetta 3 ... mehr über die Aussichten für die nächsten Monate lest ihr im nächsten Heft! ■

MEINUNG
Lukas Schmid

Es gab schon schlechtere Jahre, aber da muss noch mehr kommen.

Die Switch ist vier Jahre nach dem Launch überetabliert, alle großen Marken –und auch viele der kleineren – aus der eigenen Nintendo-Suppenküche haben einen Auftritt spendiert bekommen. Es wäre also an der Zeit für die konsequent durchgezogene zweite Software-Welle. Aber auch, wenn zumindest Breath of the Wild 2 schon am Horizont winkt, passiert da überraschend wenig; kein Mario Odyssey 2, nix zu Mario Kart, Donkey Kong ohne neues Spiel – seltsam! Ich bin mir sicher, da ist einiges in der Pipeline, aber viele dieser Projekte hätte ich eigentlich 2021 erwartet. Beschweren will ich mich nicht, denn es gab trotz alledem genügend coolen ganz neuen Kram wie Metroid Dread, plus allerlei spannende Remakes, etwa Mario 3D World + Bowser's Fury und Zelda: Skyward Sword. Ich hoffe aber doch, dass ich meine Switch 2021 noch deutlich öfter zur Hand nehmen kann.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Viel Altes, viel Bekanntes: ein eher unspektakuläres Jahr

Ich versuche mal, mich im Optimismus zu üben, und beginne mit meinen Highlights: Dass Metroid Dread nach über 15 Jahren tatsächlich noch erschienen ist, grenzt an ein Wunder und zeigt, dass Nintendo immer noch zu überraschen weiß. Das mächtige Update für New Horizons kann sich ebenfalls sehen lassen. Abseits davon wurde 2021 aber vor allem mehr vom Gleichen und Alten geboten. Warum ist ein so tolles Spiel wie Bowser's Fury nur das kleine Anhängsel eines Wii-U-Ports, und kein eigenständiger Titel? Warum dieses halbherzige OLED-Modell? Warum sind Skyward Sword HD und das NSO-Erweiterungspaket so dermaßen teuer, gemessen daran, wie uralt und kaum modernisiert die Spiele sind? Ich wünsche mir für 2022 mehr Neues: große Spiele und ein vollwertiges Hardware-Upgrade. Bei Ersterem bin ich sogar zuversichtlich!

Mit Freu(n)den zocken

Viele Games entfesseln ihr gesamtes Potenzial erst im Multiplayer. Doch es ist wichtig, sich den richtigen Server-Anbieter herauszusuchen, damit der Spaß nicht in Frust umschlägt.

Mehr als nur Shooter

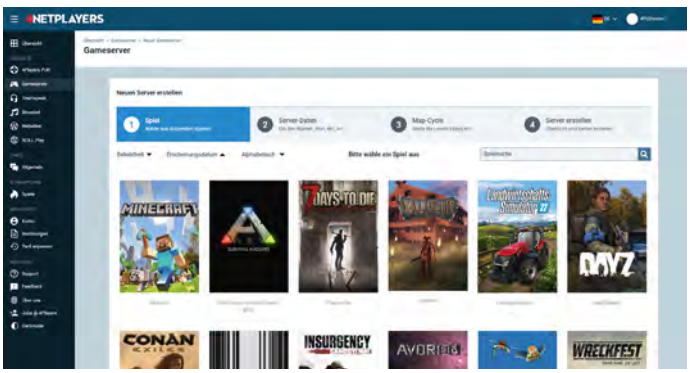
MineCraft. ARK: Survival Evolved. Valheim. DayZ. Die Liste an Games, die mit spannenden, beruhigenden oder actionreichen Mehrspieler-Erlebnissen punkten können, wird immer größer und konzentriert sich schon lange nicht mehr nur auf Shooter. Oder wer hätte gedacht, dass selbst Alltags-Simulationen wie der Landwirtschafts-Simulator einen derart motivieren Mehrspieler-Modus anbieten würden?

Server-Anbieter finden

Doch bevor der Spaß losgeht, steht eine entscheidende Wahl an: Die des richtigen Server-Anbieters. Es gibt nichts Ärgerlicheres, als mitten im Spiel plötzlich serverseitige Verbindungsabbrüche zu registrieren oder ständig irgendwelche Latenzprobleme zu bekommen, die man definitiv nicht seiner High-Speed-Internetverbindung oder sonstigen Hardware-Problemen im Zockerzimmer zurechnen kann.

20 Jahre Erfahrung

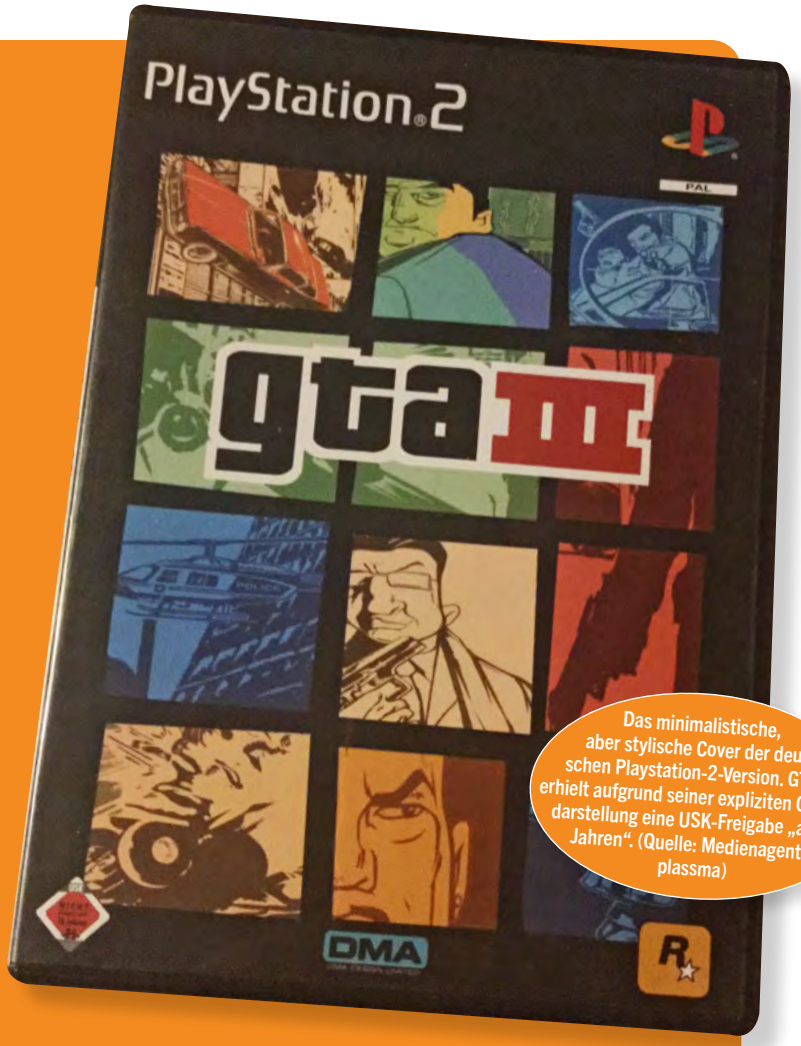
4Netplayers zeigt sich seit fast 20 Jahren als zuverlässiger Host von Game- und TeamSpeak-Servern. Mit niedrigen Preisen, noch niedrigeren Pings und topaktueller Hardware wird sichergestellt, dass ihr euch beim Zocken nicht um technischen Firlefanz kümmern müsst. Server für alle derzeit über 100 unterstützten Games lassen sich im leistungsfähigen aber intuitiv zu bedienenden Webinterface mit wenigen Klicks starten – natürlich gibt es ständig Nachschub mit neuen coolen Titeln. Und wenn ihr beim Zocken vom Landwirtschafts-Simulator mit euren Kumpels Lust bekommt, den Zombies in Left 4 Dead gemeinsam den Kampf anzusagen oder in der kalten Valheim-Welt ums Überleben zu kämpfen, lässt sich das Spiel auch einfach wechseln.



Volle Mod-Unterstützung

Natürlich wird bei Games, die es anbieten, das Zuschalten von Mods unterstützt. Und selbstverständlich könnt ihr auch eure eigenen Einstellungen festlegen. Euer Server, eure Regeln! Wenn alle Stricke reißen und irgendwas nicht so funktioniert, wie ihr euch es vorgestellt habt, steht ein kompetentes Support-Team zur Verfügung, um euch mit Rat und Tat zu helfen. Anmelden, loslegen, Spaß haben. Ihr besorgt die Freunde. 4Netplayers kümmert sich um den Rest bis hin zu automatischen Updates, damit euer Server immer auf dem neuesten Stand ist. Einfacher als mit 4Netplayers kommt man nicht zu 100% zuverlässigen Game-Servern.

20 JAHRE GRAND THEFT AUTO 3



Das minimalistische, aber stylische Cover der deutschen Playstation-2-Version. GTA 3 erhielt aufgrund seiner expliziten Gewaltdarstellung eine USK-Freigabe „ab 18 Jahren". (Quelle: Medienagentur plassma)

SO ENTSTAND DER OPEN-WORLD-KLASSIKER!

DMA Design und Rockstar Games starteten vor 20 Jahren die Open-World-Revolution! In unserem Report blicken wir zurück auf die Entstehung von Grand Theft Auto 3.

Egal, ob in Action-Rollenspielen wie Cyberpunk 2077, Fantasy-Epen à la The Witcher 3 oder The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Spiele mit einer offenen, dreidimensionalen Welt gehören 2021 im Gaming-Alltag einfach dazu. Doch vor 20 Jahren sah die Spielelandschaft ein wenig anders aus. Das Open-World-Genre steckte noch in den Kinderschuhen, und nur wenige Entwickler wagten sich an die Darstellung umfangreicher Welten mit maximalen Freiheiten.

Bis heute gilt das am 22. Oktober 2001 für Playstation 2 veröffentlichte Grand Theft Auto 3 als wichtigste Triebfeder der Open-World-Thematik. Der schottische Entwickler DMA Design und US-Publisher Rockstar Games wagten sich damals auf unbekanntes Terrain und lieferten nach den Top-Down-Actionspielen Grand Theft Auto (1997) und Grand Theft Auto 2 (1999) ein ambitioniertes Gangster-Abenteuer ab, das aus heutiger Sicht mehr als wegbereitend war. Nicht nur, dass mit dem inzwischen 20 Jahre alten Spiel technische Grenzen durchbrochen wurden, auch die Verknüpfung von Gameplay und Story ist bis heute Vorbild für viele Produktionen. Grand Theft Auto 3 ist ein Meilenstein, dessen Entwicklung die kreativen Köpfe dahinter aber vor viele Herausforderungen stellte.

Die holprigen Anfänge des Open-World-Pioniers

Grand Theft Auto 3 entstand in Zusammenarbeit des im schottischen Edinburgh ansässigen Studios DMA Design und dem im Dezember 1998 gegründeten New Yorker Entwickler und Publisher Rockstar Games. DMA Design hatte sich in der Vergangenheit durch Titel wie die C64-Umsetzung von Shadow of the Beast, Lemmings (beide 1990 veröffentlicht) und nicht zuletzt dem ersten Grand Theft Auto bereits einen guten Namen in der Gamesbranche erarbeitet. Die Entwicklung einer offenen, dreidimensionalen Spielwelt reizte das Team und spielte unter anderem in dem 1998 exklusiv für das Nintendo 64 veröffentlichten Body Harvest eine große Rolle.

Mit Beendigung der Arbeiten an dem 3D-Action-Adventure startete DMA Design mit der Konzeption und später mit Entwicklung von Grand Theft Auto 3 – in Zusammenarbeit mit dem neu gegründeten Unternehmen Rockstar Games. Aus heutiger

Quelle aller Bilder, wenn nicht anders angegeben: Moby Games

Sicht undenkbar: Wie Leslie Benzies, der damalige Lead Producer gegenüber der US-Spielewebseite IGN etwa sechs Monate vor Release des Spiels erklärte, arbeiteten damals lediglich 23 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei DMA Design. Sie standen im engen Austausch mit Rockstar. Benzies beschreibt die Zusammenarbeit mit Rockstar und die Konzeption von GTA 3 als sehr simpel: „Als wir bei DMA und Rockstar Ideen entwickelten, entstanden diese sehr natürlich aus dem ursprünglichen Grand Theft Auto und dessen Non-Linearität und Freiheiten heraus. (…) Die Grand-Theft-Auto-Serie erschuf das Crime- und Verfolgungsjagd-Genre, das später Titel wie Driver versuchten, ebenfalls umzusetzen. Grand Theft Auto 3 allerdings lässt sich nicht so leicht klassifizieren oder in ein aktuelles Genre stecken. Es besitzt und verbindet Elemente verschiedener Third-Person-Spielarten: Action, Rollenspiel, Shooter und Racing."

Der GTA-Lead-Producer gab sich zum Zeitpunkt des Interviews selbstbewusst. Allerdings verlief gerade der Beginn der Entwicklung alles andere als problemlos. Das, was wir heute als weltweites Unternehmen Rockstar Games kennen, entstand damals nämlich erst. Rockstar selbst erwuchs im Dezember 1998 als Tochterunternehmen von Take-Two Interactive. Sam und Dan Houser wechselten damals mit nach New York und gelten als treibende Kräfte hinter der Marke Grand Theft Auto. Trotzdem sorgten diese Umstrukturierungen für Unruhe und auch für personelle Abgänge.

Die von Benzies beschriebene Konzeptionsphase klingt in einem 2011 von Gamespot mit GTA-Lead-Producer Dan Houser geführten Interview nicht ganz so rosig. „Selbst die Entwickler waren sich bei dem Entstehungsprozess uneinig. Viele Leute sind anfangs nicht bei uns geblieben, weil wir DMA nach Edinburgh brachten und so schließlich Rockstar North aufbauten. Einige dieser Leute dachten, dass die Sache aus unterschiedlichen Gründen nicht funktionieren würde." Laut Houser sei man damals naiv an die Entwicklung von Grand Theft Auto 3 herangegangen und habe sich zu sehr auf die Erfolge der Vorgänger verlassen. Im Interview führte er diese falsche Sicherheit aus: „Anfangs dachten wir, die Entwicklung

DMA Design und Rockstar implementierten in GTA 3 eine Fülle von Autos mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und wechselnder Steuerung. Die Wahl des Vehikels konnte in bestimmten Momenten über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Dem Spiel lag seinerzeit diese nützliche Karte von Liberty City bei. (Quelle: Medienagentur plassma)

würde ein Kinderspiel. Wir nehmen Grand Theft Auto, bessern einige Kleinigkeiten aus, die wir nicht mögen, verpacken es in 3D und fertig."

Grand Theft Auto 3 stößt an technische Grenzen

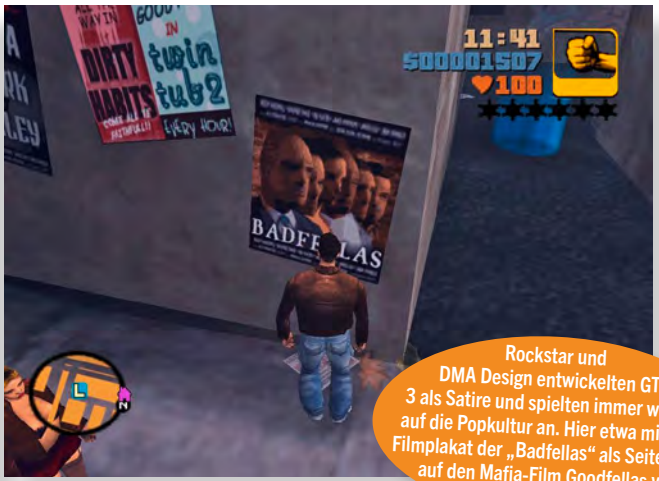
Die ersten beiden Teile der Grand-Theft-Auto-Serie waren in 2D gestaltet und für ihre Freiheiten bekannt. Viele spielten die Top-Down-Action-Titel, ohne sich jemals mit der Geschichte oder den Charakteren zu beschäftigen. Für Grand Theft Auto 3 aber wollte das Entwicklerteam Story, Gameplay und spielerische Freiheiten miteinander verbinden.

Intern gab es viele, die den Wechsel von 2D zu 3D nicht befürworteten. Producer Dan Houser bestätigte dies 2011 im Gespräch mit IGN: „Für Grand Theft Auto 3 bestand die Herausforderung darin, eine 3D-Story zu erzählen. Der Sound musste sich nach 3D anhören und selbst das Radio sollte wie in einer dreidimensionalen Welt klingen. Wir versuchten stets, das Spiel so einheitlich wie möglich zu gestalten." Dieser Anspruch zog sich durch alle Bereiche und stellte das Team vor enorme Aufgaben. Houser: „Wenn du all diese Figuren auf den Straßen darstellst, müssen diese auch sprechen können. Dafür benötigt man ein komplettes System und man muss noch etwas viel Verrückteres schaffen: Achttausend Stimmen oder achttausend Dialogzeilen aufnehmen. Wir sprechen hier von einer Zeit, in der etwa ein Jahr zuvor die CD-Ära endete. Unser Vorhaben erschien wahnsinnig."

Die Zwischensequenzen wurden in Spielgrafik gehalten. Hier im Bild: Luigi Goterelli, seines Zeichens Zuhälter und Bordellbetreiber. Er wurde gesprochen von US-Schauspieler Joe Pantoliano.

Die Entwickler entschieden sich für die Playstation 2 als Plattform – nicht zuletzt aufgrund der gegenüber der ersten Sony-Konsole überlegenen Hardware und des verbauten DVD-Laufwerks. Der im Vergleich zur klassischen CD größere Medienspeicher schenkte dem Team mehr Möglichkeiten für die Darstellung der Grafik, aber vor allem für den Sound. Allerdings stieß man an anderer Stelle sehr schnell an Grenzen: Der in der PS2 integrierte Arbeitsspeicher von – aus heutiger Sicht lachhaften – 32 Megabyte sorgte für massive Probleme. Die Spielwelt, die Bewohner und auch die Darstellung des Geschehens an sich stellten die Entwickler vor Schwierigkeiten, die sie im Vorfeld nicht einkalkuliert hatten. „Nach etwa einem Jahr, vielleicht waren es auch zehn Monate, hatten wir die Stadt, die Autos und einige Waffen, aber eine enorme Menge an Problemen, die wir noch nicht lösen konnten. Wir dachten: Wenn die Sache in die Richtung geht, die wir uns vorstellen, wird das Spiel unglaublich. Aber wie zur Hölle lösen wir diese Probleme?" Eine Lösung für die „Speichersorgen" war unter anderem das Teilen der Spielwelt in die drei Distrikte Portland, Staunton Island und Shoreside Vale. Liberty City, der Schauplatz des Spiels, wurde zwar durch New York City inspiriert, war aber keine plumpe Kopie der US-Metropole. Vielmehr sollte es eine typische, amerikanische Großstadt im Mittleren Westen oder der Ostküste widerspiegeln. Für die Grand-Theft-Auto-Serie war Liberty City vor allem deshalb so bedeutend, weil das Team bei der Konzeption erkannte, wie wichtig es ist, dass die Spielwelt individuell ist und einen eigenen Stil besitzt. Liberty City in GTA 3 wirkte schroff und düster, war aber zugleich ein Ort der Gegensätze und Begegnungen. Eine besondere Rolle nahmen

Ein typisches Bild aus GTA 3: Die eigene Spielfigur joggt die Straße entlang. Vor ihr sieht man Fußgänger und Geschäfte. Oben rechts durch die Polizei-Sterne dargestellt: das Fahndungslevel.



Rockstar und DMA Design entwickelten GTA 3 als Satire und spielten immer wieder auf die Popkultur an. Hier etwa mit dem Filmplakat der „Badfellas" als Seitenhieb auf den Mafia-Film Goodfellas von 1990.

Auto klauen, durch die Straßen cruisen, Chaos anrichten und dabei Musik hören: GTA 3 war cool, drängte dies dem Spieler aber nicht auf. Vielmehr gehörte all dies zum Konzept der Freiheit hinter dem Spiel.

In GTA 3 gibt es auch Nebenjobs abseits der Hauptmissionen. Hier etwa verdient sich Protagonist Claude als Taxifahrer ein wenig Geld dazu. Das Minispiel griff das Konzept des Arcade-Klassikers Crazy Taxi gekonnt auf.

auch die Bewohner der Stadt ein: Sie bevölkerten die Straßen und waren ein einfacher Indikator für die Gegend, in der man sich gerade aufhielt. Sie erzählten somit unterschwellig die Geschichte des Spiels mit.

Story, Musik und Sound

Die größte Herausforderung für die Entwickler lag aber im Missionsdesign und darin, dem Spieler maximale Freiheiten zu geben, ohne dass die Geschichte dabei untergeht. In GTA 2 spielte das Storytelling eine untergeordnete Rolle. Im dritten Teil aber wollte das Team mehr: Jede Mission sollte sich wie eine eigene Mini-Story anfühlen und interessante Charaktere sowie einen Spannungsbogen und einen Abschluss bieten. Die Geschichte sollte den Spieler durch das Geschehen führen und als roter Faden dienen – trotz aller Freiheiten. Letztere erschwerten übrigens die Qualitätssicherung, weil einfach jeder Tester anders an GTA 3 heranging. Die einen folgten den Missionen, andere tobten sich in der offenen Spielwelt aus. Das Finden und Reproduzieren von Fehlern glich der Suche nach der berühmten Nadel im Heuhaufen. Das aber nur nebenbei erwähnt.

„Eine wirklich gute Geschichte macht aus, dass sie dich durch die Spielerfahrung führt. Ja, du kannst clevere Plot-Twists und andere Ideen einbauen, aber für ein Spiel dieser Art benötigte man etwas, das dich über die Karte führt und bei Laune hält“, brachte Houser diese Problematik auf den Punkt. In diese Kerbe schlug schließlich auch der stumme Held, der sich später als Gangster mit dem Namen Claude herauskristallisierte. Obwohl er nicht sprach, entwickelte er durch das Erlebte doch eine eigene Persönlichkeit und war somit die ideale Identifikationsfigur für den Konsumenten.

Die in Spielgrafik präsentierten Zwischensequenzen eröffneten jedoch die Gelegenheit, auch prominente Sprecher einzusetzen. Bereits in Grand Theft Auto 3 kamen bekannte Schauspielerinnen und Schauspieler wie Frank Vincent (Die Sopranos), Joe Pantoliano (Matrix, Memento, Die Sopranos), Michael Madsen (Kill Bill Vol. 1, Reservoir Dogs) oder Michael Rapaport (Boston Public) zum Einsatz. In der heutigen Zeit setzt Rockstar Games auf weniger bekannte Talente, da diese meist zeitlich flexibler sind. Damals allerdings brachte es dem „neuen“ Grand Theft Auto zusätzliche Glaubwürdigkeit und unterstrich obendrein den Anspruch als spielbarer Film.

Auch wenn Liberty City kein Abbild von New York City darstellte, so nahm das Spiel zahlreiche Anleihen an der US-Metropole.

Ein weiterer wichtiger Baustein im Gesamtkonstrukt GTA 3 waren die integrierten Radiostationen mit 52 lizenzierten Songs und eigens eingesprochenen Moderationstexten und Nachrichten. Für die Entwickler waren die Radiostationen weit mehr als pure Beschallung der Spieler. Sie dienten dem Storytelling, und entsprechend viel Arbeit floss auch in diesen Bereich. Dan Houser betont die Bedeutung der Radiofunktion: „Sam Houser und Craig Conner haben damals diese Aufgabe übernommen. Sie haben über jede Single auf jedem Radiosender gestritten. (…) So fanden wir aber Musik, die einzigartig für das Spiel war und zu der Umgebung passte.“ Für ihn war es auch besonders wichtig, dass Spielerinnen und Spieler den Soundtrack und damit neue Musik kennenlernten.

Anfangs hielten sich viele noch an die ihnen bekannten Genres wie Hip-Hop oder Rock. Später probierten aber immer mehr die übrigen Sender aus und fanden so womöglich Musik, die sie zuvor noch nicht kannten. Bildungsauftrag erfüllt!

Schmutzig, dreckig und ein wenig eklig: Die Entwickler präsentieren die Großstadt auch von ihrer negativen Seite. Im Rotlichtbezirk beispielsweise wirken die Sex-Clubs alles andere als einladend und die Machenschaft im Hintergrund abstoßend.

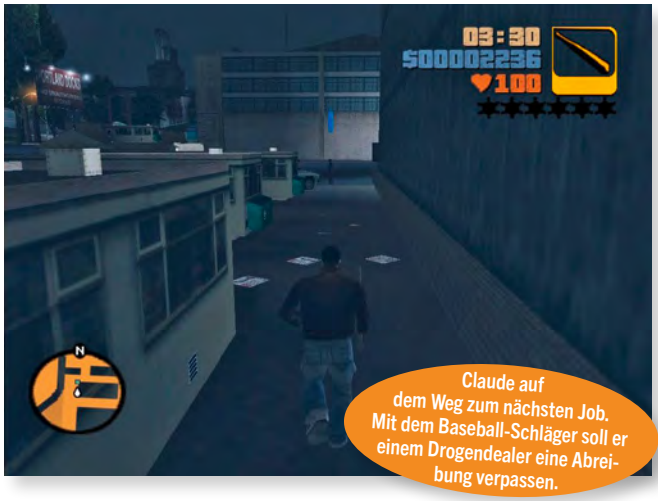
Probleme durch 9/11

Rockstar Games ist heute bekannt dafür, dass sich das Team ungern in die Karten schauen lässt. GTA 3 aber präsentierte man auf der Electronic Entertainment Expo 2001 in Los Angeles und erwartete große Reaktionen der angereisten Presse. Doch das genaue Gegenteil war der Fall. Viele der Fachbesucher konnten mit dem neuartigen Konzept nichts anfangen und wussten nicht so recht, was sie von dem Spiel halten sollten. Dan Houser erinnert sich: „Wir reisten zur E3 2001 und plötzlich war jeder Feuer und Flamme für State of Emergency (ebenfalls ein Rockstar-Spiel, Anm. d. Red.). Niemand interessierte sich für GTA 3." Das Team war verunsichert und fragte sich, ob man Fehler gemacht hätte. Die allgemeine Wahrnehmung veränderte sich in den Monaten bis zum Release. Doch ein Feuer der Vorfreude brannte hier nicht.

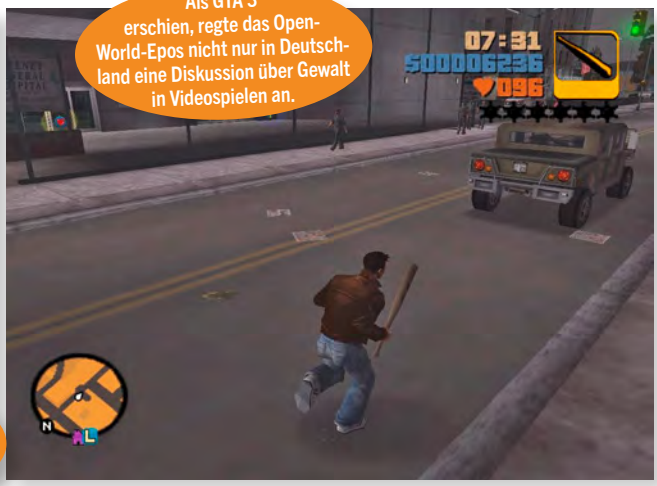
Das Spiel hätte eigentlich im 02. Oktober 2001 weltweit auf den Markt kommen sollen. Allerdings veränderten die Terroranschläge vom 11. September 2001 nicht nur das Zeitgeschehen, sondern auch die Pläne hinter Grand Theft Auto 3. Am 19. September 2001 kündigte Rockstar schließlich an, dass man die Veröffentlichung des Spiels um drei Wochen nach hinten verschieben werde.

Dan Houser erlebte diese unruhige Zeit in New York City: „Wir konnten für fünf Tage nicht ins Büro, um zu arbeiten. Überall waren Straßensperren." Die Verschiebung hatte also praktische Gründe, allerdings nahm das Team auch kleinere Korrekturen am Spiel selbst vor und entfernte womöglich anstößige Inhalte. Houser zufolge wurde eine Mission gestrichen. Außerdem passte man einen über Liberty City fliegenden Jumbo-Jet an. Dieser war zwar nur Kulisse, allerdings bestand die Gefahr, dass dieser in Gebäude hineinfliegen könnte. Auch einige der eingebauten Radiosendungen wurden leicht überarbeitet, ebenso wie das amerikanische Cover von GTA 3, auf dem unter anderem eine eingestürzte Brücke zu sehen war. Durch die unmittelbare Nähe zum Geschehen war das Team extrem sensibilisiert und wollte entsprechend professionell mit dem Thema umgehen.

Diese Maßnahmen verhinderten indes nicht, dass das Spiel in vielen Ländern aufgrund der Gewaltdarstellung und den erwachsenen Inhalten in die Kritik geriet. In Deutschland kam GTA 3 nur geschnitten und ohne Bluteffekte auf den Markt. Auch wenn die Spielwelt und deren Geschichte als Satire ausgelegt waren, so ist sich Dan Houser über den Ersteindruck bewusst, den das Spiel hinterlässt: „Du kannst dir natürlich nach fünf Minuten zuschauen eine eigene Meinung bilden: Dies ist der letzte Dreck



Claude auf dem Weg zum nächsten Job. Mit dem Baseball-Schläger soll er einem Drogendealer eine Abreibung verpassen.



Als GTA 3 erschien, regte das Open-World-Epos nicht nur in Deutschland eine Diskussion über Gewalt in Videospielen an.

oder es ist brillant … oder auch irgendwas dazwischen. Aber du wirst die Satire nicht verstehen, wenn du dich nicht hinsetzt und es für mehrere Stunden spielst. Denn so wurde es designt. Die Satire kommt in feinen Nuancen. Du hörst Dinge im Radio oder von Gesprächen der Fußgänger. Vielleicht siehst du etwas auf Werbetafeln. Es sind oft Kleinigkeiten." Fans lieben den Humor bis heute – gerade in Verbindung mit den spielerischen Freiheiten, die jedes Grand Theft Auto bietet.

An anderer Stelle wird Claude selbst zum Zuhälter. In einer Mission muss er erst die Prostituierte Misty aufgabeln und sie anschließend bei ihrem Kunden abliefern.

Millionenerfolg mit Vorbildcharakter

Grand Theft Auto 3 erschien schließlich am 22. Oktober 2001 für die Playstation 2 und wurde im Mai 2002 für Windows-PC und im Oktober 2003 für die Xbox umgesetzt. Auch wenn die Kritiken und das Feedback der Spieler überragend waren, machten sich die Entwickler Sorgen. Denn nahezu zeitgleich kam Hideo Kojimas Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty für die PS2 auf den Markt. Die Marke Metal Gear war etabliert – und größer als Rockstars Gangster-Epos. „Metal Gear Solid 2 erschien und war ein tolles Spiel. Aber Grand Theft Auto 3 hatte einfach ein verrücktes Momentum. Metal Gear war eine Woche an der Spitze der Verkaufscharts, ehe Grand Theft Auto diese wieder übernahm. Es gab eine Explosion im Untergrund. Jeder sprach darüber. Immer mehr und immer mehr. Bis Ende Januar oder Februar war die Aufregung konstant groß. An diesem Punkt merkten wir: Okay, dieses Spiel hat die nächste Stufe erreicht", erklärte Houser im IGN-Interview.

Die Kritiker überschlugen sich vor Lob. Das Official PlayStation Magazine in den USA bezeichnete Grand Theft Auto 3 als „das innovativste, ungewöhnlichste und brillanteste Videospiel." In anderen Medien wurden besonders der Sound und die verschiedenen Radiostationen gelobt. Bis heute hält die PS2-Version von GTA 3 einen Metacritic-Score von 97 Punkten und gehört damit zu den am höchsten bewerteten Mainstream-Spielen überhaupt. Dieser Erfolg schlug sich auch in den Verkaufszahlen nieder: GTA 3 war 2001 das am häufigsten verkaufte Videospiel weltweit und ging über die Jahre mehr als 14,5 Millionen Mal über die Ladentheke. Der Hype war enorm und zog auch im Nachgang noch unzählige Ehrungen nach sich: Gamesradar etwa lobte es als „Wichtigstes Spiel des Jahrzehnts", und bei IGN landete es unter den „Zehn einflussreichsten Spielen aller Zeiten". Aus dem einstmals unscheinbaren Top-Down-Actionspiel erwuchs so eine der größten Marken aller Zeiten, die weit über die Grenzen der Computer- und Videospiel-Community bekannt wurde und längst in den Feuilletons dieser Welt zu Hause ist.

Auch das Geschehen auf den Straßen wurde dynamisch berechnet. Passanten gerieten aneinander und Gangs zettelten Schlägereien ein. Solche Geschehnisse sorgten immer wieder für Erheiterung.

Mit Grand Theft Auto 3 erschuf Rockstar einen Meilenstein, der das Genre der Open-World-Spiele definierte und unzählige Nachahmer wie beispielsweise True Crime: Streets of LA (2003), Saint's Row (2006) oder Sleeping Dogs (2012) inspirierte. Viele Entwickler versuchten sich am großen „GTA-Killer", doch bis heute kommt niemand an die brillanten Produktionen von Rockstar Games heran.

Die Legende lebt

Der lange Arm von Grand Theft Auto 3 reicht bis hin ins Jahr 2021. Erst vor Kurzem wurde Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition veröffentlicht. Den Test findet ihr weiter hinten im Heft. Die Sammlung enthält technisch aufgewertete Neuauflagen von Grand Theft Auto 3, Grand Theft Auto: Vice City und Grand Theft Auto: San Andreas. GTA-Fans der ersten Stunde dürfen also noch einmal ihre Runden durch Liberty City drehen und mit Claude krumme Dinger drehen. Genauso wie vor 20 Jahren. Oder sie können, wie im Falle von Nintendo-only-Spielern, zum ersten Mal in das wegweisende Open-World-Abenteuer eintauchen, das bislang anderen Plattformen vorenthalten war.

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache

Geht es nach Wata Games, dann müsste man all diese Schmuckstücke in lebloses Plastik schweißen. Wogegen sich der Autor dieser Kolumne bis zum letzten Atemzug wehren wird!

von Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maria Beyer-Fistrich

DER DROHENDE FALL VON WATA GAMES:

IST VIDEO GAME GRADING BEREITS AM ENDE?

Videospiele in Plastikhüllen einschweißen, um ihren Wert zu erhöhen, bleibt ein strittiges Thema. Doch die jüngsten Erkenntnisse über die Grading-Firma Wata Games sind so brisant, dass inzwischen eine ernsthafte Warnung angebracht ist.

Um es gleich unmissverständlich klarzumachen: Ich hasse Video Game Grading! In meinen Augen werden hier seit Jahren künstliche Wertanlagen geschaffen, die einzelne Leute bereichern. Und dies hat rein gar nichts mit der Leidenschaft eines echten Spielesammlers zu tun. In unserem Artikel über Videospiele als Wertanlage wollte und konnte ich es nicht so direkt sagen – schlicht, weil es meine persönliche Meinung ist. So manch einer sieht dies allerdings anders und betrachtet das Verpacken von eingeschweißten Retro-Games in robuste Hüllen als eine sinnvolle oder gar bereichernde Form des Sammelns.

Die jüngsten Berichte über einen alten Super-Mario-Titel, der bei einer Versteigerung mehr als zwei Million Dollar eingebracht hat, machten mich trotzdem sofort stutzig. Allen voran: Wer gibt so viel Geld für ein Spiel aus? Und warum? Am meisten störte mich an der Geschichte, dass es sich um ein stinknormales Super Mario Bros. handelt – einem der meistverkauften und daher meistproduzierten Spiele der Welt. Solch astronomisch hohe Beträge klingen selbst für wirklich seltene Games wie Rendering Ranger: R2 oder Magical Chase unangebracht, die man derzeit auf vierstellige Summen schätzen würde. Und dann soll ein gewöhnliches Super Mario Bros. das Tausendfache wert sein? Weil ein paar selbst ernannte Experten es in Plastik geschweißt haben? Ja, ne, ist klar.

Richtig dumm wird es, wenn Kunden der Grading-Firma Wata Games nicht zufrieden mit der Punktzahl sind, die ihr eingereichtes Sammelstück erhalten hat, deswegen die teuer erstandene Hülle aufreißen und das Objekt erneut zum Graden einschicken. Einfach nur in der Hoffnung, dass danach keine 9.4, sondern eine 9.6 auf dem Label steht und somit der „Wert“ um ein Vielfaches steigt.

So wertvoll wie eine Blaue Mauritius

Schaut euch andere Sammelmärkte an und ihr werdet feststellen, wie absurd das alles ist: Jeder hat bestimmt von der berühmten Blauen Mauritius gehört, eine der seltensten und begehrtesten Briefmarken der Welt. Ihr Wert liegt geschätzt bei einer Million Euro – und damit deutlich unter dem von Wata Games gegradeten Super Mario Bros., das jüngst für fast das Doppelte über den Auktionstisch ging!

Nochmal zum Mitschreiben: Eine der seltensten Briefmarken der Welt, die im wahrsten Sinne des Wortes Jahrhunderte bis zur Million gebraucht hat, soll weniger wertvoll sein als ein gewöhnliches Super Mario Bros. von 1985. Mit Verlaub: Die Sache stinkt! Nun bin ich voreingenommen und vermute, was so manche Grading-Verfechter jetzt von mir denken: „Du bist doch nur neidisch, weil du deine Spiele vergammeln lässt und sie von Jahr zu Jahr mehr Abnutzungserscheinungen zeigen!“ Richtig: Viele Exemplare in meiner Sammlung haben den sogenannten Mint-Status längst hinter sich. Eingeschweißt ist bei mir so gut wie gar nichts, weil ich Plastikfolien hasse und meine geliebten Games so schnell wie möglich davon befreien möchte.

Doch den jüngsten Ereignissen zufolge scheine ich nicht allein mit meiner Meinung zu sein. Denn es sind gerade die passionierten Sammler, die sich aktuell gegen diesen Unsinn stemmen – und innerhalb weniger Monate wahrhaft Abenteuerliches über Wata Games herausgefunden haben.

Aufdeckung dubioser Machenschaften

Den Anfang machte Pat Contri alias Pat the NES Punk: Der US-Amerikaner gehört zu den leidenschaftlichsten Fans alter Nintendo-Entertain-

Kein Scherz: Diese dunkelrote Briefmarke, deren Schrift nahezu verblichen ist, hat vor einigen Monaten eine Rekordsumme von über acht Millionen Dollar erzielt. Und wenn Wata Games weiterhin Erfolg hat, könnte bald auch ein Videospiel diese Marke knacken ...

ment-System-Spiele und besitzt eine der heiß begehrten Gold-Cartridges von Nintendo World Championships 1990 – die im Übrigen „nur“ knapp 20.000 Dollar wert sein soll. Pat führt schon seit geraumer Zeit einen Feldzug gegen Wata Games, gemeinsam mit seinem Podcast-Kollegen Ian Ferguson. Die beiden diskutieren regelmäßig über die irren Auktionsbeträge, die gegradete Spiele einbringen – und stellen sich ebenfalls die Frage: Wer hat ein ehrliches Interesse, solche Spiele für diese Mondpreise zu erstehen? Am Ende kommen sie immer auf das gleiche Fazit: Es geht schlicht und ergreifend um eine zukunftssichere Geldanlage.

Ein ähnliches Fazit zieht der Australier Karl Jobst, der eher für seine analytischen Youtube-Videos über Speedruns und Highscore-Weltrekorde bekannt ist. Bereits bei diesem Thema scheute er sich nicht davor, sich mit diversen „Stars“ wie Billy Mitchell anzulegen und dessen unter dubiosen Umständen entstandene Donkey-Kong-Punktzahl mit Beweisen anzuzweifeln.

Nun hat Jobst kurzfristig die Front gewechselt und am 23. August 2021 sein bisheriges Meisterwerk veröffentlicht: das Video „Exposing FRAUD and DECEPTION In The Retro Video Game Market“ . Darin demontiert er innerhalb von 53 Minuten die Machenschaften von Wata Games und wirft einige schwerwiegende Anschuldigen in den Raum. So wäre es erst einmal nichts Ungewöhnliches, dass ein Sammler-Markt in kurzer Zeit stark an Ansehen gewinnt und die Preise entsprechend in die Höhe schnellen. Es gäbe genügend Beispiele aus der Vergangenheit, demnach ein solcher Hype meist in einer Blase endet und bereits nach ein paar Jahren platzt, sobald das allgemeine Interesse verfliegt. Jobst behauptet kühn, dass diese Blase im Falle des Video Game Grading künstlich erschaffen werde. Genauer gesagt würde Wata Games im Gegensatz zum Konkurrenten Video Game Authority gezielt den Markt steuern, um sich zu bereichern. Unabhängig davon, dass sowohl Wata Games als auch das Online-Auktionshaus Heritage Auctions bereits ordentlich Prozente durch das Graden sowie Versteigern der Spiele einheimsen und bei höher erzielten Beiträgen entsprechend mehr Geld verdienen, deckt Jobst mehrere Interessenskonflikte zwischen den Gründern und Nutzern von Wata Games auf. So wird James L. Halperin, der Co-Vorsitzende von Heritage Auctions, von Beginn an als offizieller Berater von Wata bezeichnet. Gleichzeitig gehörte der Mann zu den drei Käufern eines der ersten versteigerten Super-Mario-Bros.-Exemplare, das immerhin einen Preis von 100.000 Dollar erzielte. Dies ist umso prekärer, weil Halperin anscheinend schon seit Jahrzehnten dafür bekannt sei, begehrte Sammelobjekte zu kaufen und sie alle paar Jahre in Auktionen anzubieten, einfach nur um den Preis nach oben zu treiben. Zugegebenermaßen präsentiert Jobst keine konkreten Beweise und lässt nur einen Augenzeugen zu Wort kommen, dessen Vater mit Halperin zusammengearbeitet und dessen Machenschaften mitbekommen haben soll.

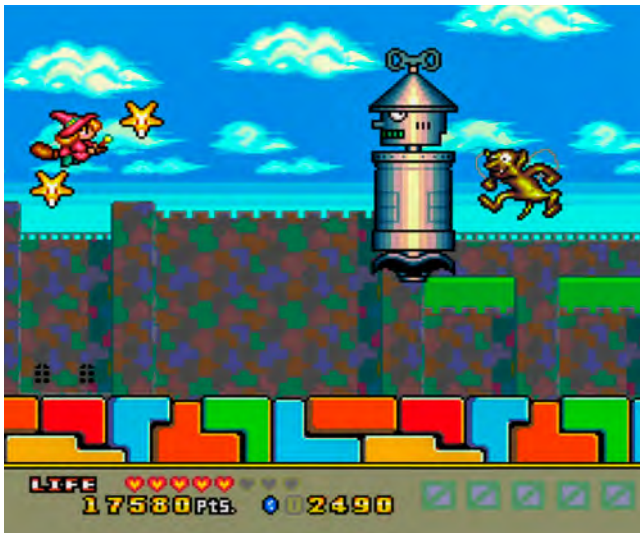
Jobst konnte zum Glück bei seinen Recherchen weitere Käufer aufdecken: Die meisten sind Gesellschaften wie Mythic

Spiele sind zum Spielen da! Während Sammler von Münzen oder Briefmarken die meiste Freude beim Betrachten ihrer Sammlung haben, ist das Hobby Videospiele deutlich interaktiver. Deshalb erscheint das erneute Einschweißen von bereits geöffneten Spielen widersinnig. *Quelle: Mobygames*

Wie tief steckt Heritage Auctions im Sumpf des Videospiel-Grading-Marktes? Zumindest ist nachgewiesen, dass Persönlichkeiten wie Mitbegründer James L. Halperin sowohl dort als auch bei Wata Games eine wichtige Rolle spielen.

Schlappe 34.000 Dollar im Sofortkauf: Ist dieses auf Ebay angebotene Super Mario Bros. 3 bereits ein „Schnäppchen“ oder kommt der „günstige“ Preis aufgrund der vergleichsweise niedrigen Grading-Punktzahl von 9.2 zustande?

Selbst moderne Titel wie die relativ seltene physische Playstation-4-Version von Fortnite sind nicht vor dem Wata-Games-Wahn sicher und animieren Ebay-Verkäufer zu abenteuerlichen Sofortkauf-Preisen von knapp 60.000 Dollar!



Warum wird eigentlich nicht das wirklich seltene Magical Chase für PC-Engine gegradet? Der Zyniker mutmaßt, dass sich dies aufgrund der Unbekanntheit des Spiels weniger gut vermarkten ließe und man lieber Schlagzeilen über ein Super Mario Bros. bevorzugt. *Quelle: Quest / Medienagentur plassma*

Anders als ein Super Mario Bros. handelt es sich hierbei um ein wirklich seltenes Spiel, das schon seit geraumer Zeit hohe Preise beim Gebrauchthandel erzielt. Insgesamt steigen die Preise durch das Grading von Videospielen durch die Bank, auch bei eigentlich weniger seltenen Titeln. *Quelle: Mobygames*

Markets oder Rally, die unter anderem Videospiele wie Aktien behandeln und anteilsmäßig weiterverkaufen. Der einzige Sinn für die Käufer: Die Anteile zu einem späteren Zeitpunkt für einen größeren Beitrag abzustoßen ... denn was bringt ihnen sonst ein Zehntel Videospiel? Die lautesten Alarmsignale schrillen jedoch bei Mark Haspel, dem ehemaligen Präsidenten der Comic-Grading-Firma CGC : Haspel wurde von mehreren renommierten Sammlern - darunter auch der erwähnte Pat Contri - auf allerlei Retrobörsen gesichtet und fiel aufgrund seines hohen Interesse an eingeschweißten Spielen auf, von denen er möglichst viele einkaufte. Dies geschah wohlgemerkt unmittelbar vor der Gründung von Wata Games im Jahr 2018. Und seither lässt Haspel natürlich all diese Spiele fleißig graden.

Allein das müsste sich massiv mit der von Firmenchef Deniz Khan vorgegebenen Richtlinie beißen, demnach Mitarbeiter von Wata Games keine Spiele graden dürfen. Das Irre: Haspel selbst macht gar keinen Hehl aus diesem „Konflikt“ und behauptete in einem (inzwischen gelöschten) Facebook-Beitrag, er sei nie ein „Mitarbeiter“ von Wata Games gewesen, sondern nur ein „Berater“. Allerdings ist belegt, dass seine Tätigkeiten weit darüber hinausgehen und Haspel unter anderem aggressiv Werbung für den Verein betreibt. Ja, Herrgott nochmal: Auf der offiziellen Webseite wird er unter der Überschrift „Executive Team“ als dritte Person aufgeführt!

Ein eindringlicher Appell

So oder so ist mir klar, was einige von euch denken: „Warum sich aufregen? Ist doch klar, dass es moralisch korrupte Menschen gibt, die jedes Schlupfloch zur eigenen Bereicherung nutzen.“ Das stimmt, aber umso mehr muss ich mit dieser Kolumne eindringlich vor den Machenschaften des Grading warnen und klipp und klar sagen: Bitte unterstützt Wata Games nicht. Bitte kauft keine gegradeten Spiele. Bitte ratet jedem davon ab, der mit solch einem Gedanken spielt.

Ich gebe zu, dass sich mir persönlich bereits der Sinn hinter dem Graden nicht erschließt. Bei Briefmarken oder Münzen verstehe ich es noch halbwegs: Wer so etwas sammelt, der kann seine Schmuckstücke nur in ein Album stecken, sie betrachten oder anderen zeigen. Doch das Einschweißen von Spielen, die man in eine Konsole einstecken und spielen könnte, empfinde ich regelrecht als widersinnig. Karl Jobst erklärt ganz zu Beginn seines oben erwähnten Videos einen der wichtigsten Reize des

Von 100.000 Dollar auf zwei Millionen: Wata Games hat es innerhalb von drei Jahren geschafft, die Preise von gewöhnlichen Spielen auf ein absurd hohes Niveau zu hieven. *Quelle: Nintendo / Medienagentur plassma*

Spielesammelns, den ich komplett unterstreiche: Es macht Spaß, weil es nicht arm macht. Bislang konnte sich jeder eine hübsche Sammlung an Games zurechtzimmern und selbst entscheiden, wie tief er dabei in die Tasche greifen möchte.

Aber der Grading-Unsinn, den insbesondere Wata Games auf die Spitze treibt, sorgt aktuell bei einigen für Größenwahn und schädigt den Markt. Einerseits sind die Preise flächendeckend gestiegen und die von Ebay-Verkäufern veranschlagten Sofort-Kaufen-Beträge sorgen mehr und mehr für hysterische Lachanfälle. Auf der anderen Seite werden Sammler und Käufer immer zurückhaltender. Bekannte YouTuber wie der bereits erwähnte Pat the NES Punk oder MetalJesusRocks warnen genau wie ich eindringlich davor, bei dem ganzen Zirkus mitzumischen.

Deswegen spricht einiges dafür, dass diese Blase früher platzt, als es den Drahtziehern lieb ist. Und deshalb solltet ihr umso geduldiger sein, bis sich die Situation wieder beruhigt hat und in ein paar Monaten oder spätestens Jahren wieder alles normal ist. Hoffentlich. ■

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Harvest Moon mit Schwert – das könnt ihr vom Ableger der beliebten Farmer-Serie erwarten.

Rune Factory 5

Die blonde Dame mit dem Maiskolben ist die weibliche Spielfigur, für die ihr euch am Anfang von Rune Factory 5 entscheiden könnt.

Der erste Teil der Reihe Rune Factory erschien 2006 für den Nintendo DS und trug den plakativen Namen Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon. Wie ihr vielleicht wisst, gab es seitdem Streitigkeiten um den Namen der Farming-Simulation, richtig wäre also zumindest heute der Titel Rune Factory: A Fantasy Story of Seasons! Wichtig ist aber eigentlich in erster Linie: Hinter Rune Factory 5 steckt das gleiche Team wie früher, und wie im Erstling des Spin-off seid ihr hier nicht nur mit reiner Landwirtschaft beschäftigt, sondern schwingt auch das Schwert im Kampf gegen allerlei Monster.

Hartes Bauernleben

In Japan ist Rune Factory 5 bereits seit Mai 2021 erhältlich, US-Amerikaner und wir Europäer müssen uns fast ein ganzes weiteres Jahr gedulden. Kleiner Trost dürfte sein, dass hierzulande dann alle Updates und Patches gleich mit inbegriffen sind, darunter etwa die Option, gleichgeschlechtliche Beziehungen zu führen, die erst im November 2021 in Japan Einzug in das Spiel hielt. Die Amerikaner bekommen außerdem eine besondere „Earth Mate"-Edition spendiert – ob diese auch den Weg in unsere Gefilde findet, ist momentan noch nicht bekannt.

Aber nun zu dem eigentlichen Spiel! In Rune Factory kümmert ihr euch, so wie in vielen vergleichbaren Spielen, um eure kleine Farm. Das bedeutet im Klartext: Ihr bestellt die Felder, sät diverse Gemüse- und Obstsorten an, gießt den Acker, erntet die Erträge und macht diese zu Geld. Vom Verdienst leistet ihr euch weitere Samensorten, und so beginnt der Kreislauf von Neuem. Dieses unkaputtbare Gameplay-Prinzip wird ergänzt von Rollenspielelementen. Sowohl bei Story of Seasons als auch beim Indie-Liebling Stardew Valley sind Kämpfe ein Teil des Erlebnisses, bei Rune Factory aber erwartet euch deutlich mehr Content in dieser Hinsicht. Aufhänger dafür ist die Story: Ohne Erinnerung an euer bisheriges Leben erwacht ihr in einer kleinen Ortschaft, die ihr fortan vor Monstern beschützt. In der

Dieser Bauer hat wohl mehr als zwei grüne Daumen, diese gigantische Tomate dürfte einen ordentlichen Preis erzielen. Oder landet sie im Kochtopf?

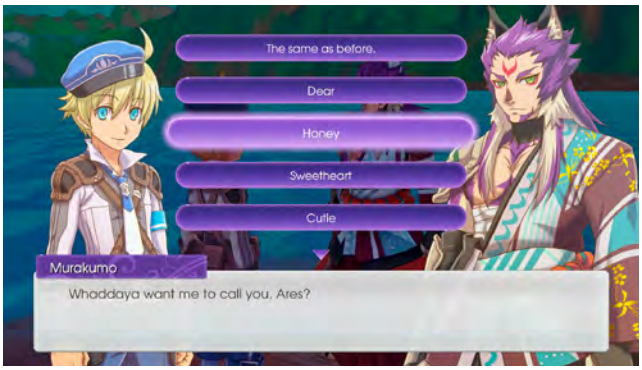
Gegend um Farm und Siedlung herum wimmelt es nämlich nur so vor Ungeheuern – das stört die Idylle natürlich beträchtlich. Ihr wehrt euch nicht nur mit Nahkampfwaffen, sondern setzt auch magische Attacken ein, außerdem werdet ihr von NPC-Freunden begleitet und reitet auf allerlei Kreaturen durch Wälder und Wiesen. Insgesamt acht Waffenarten gibt es im Spiel, und je länger ihr mit einem spezifischen Typus kämpft, desto geschickter werdet ihr und desto mehr Schaden richtet ihr an. Obendrein lernt ihr spezielle Manöver wie aufladbare Attacken oder Sidesteps zum Ausweichen. Die Magie funktioniert mit Runenpunkten statt mit Mana, das Prinzip ist aber das gleiche: Der Einsatz von Zauberei ist nicht kostenlos, ihr könnt sie somit nicht pausenlos einsetzen. Mit dem sogenannten Seed Circle, also Samenkreis, könnt ihr Monster für kurze Zeit zähmen und auf eure Seite ziehen, um euch so einen Vorteil in Gefechten zu verschaffen. Übrigens steigt nicht nur eure Spielfigur im Level auf, wenn ihr als Sieger aus Kämpfen herausgeht. Auch eure Begleiter sammeln Erfahrung und werden so immer geschickter.

Zwölf Männer und Frauen

Was (neben dem Angeln) ebenfalls zum Pflichtprogramm für Spiele dieser Art zählt, ist die Dating-Option. Ob ihr einen Jungen oder ein Mädchen spielt – in Dorf und Umgebung werdet ihr einige interessante Heiratskandidaten treffen, mit denen ihr euch verabreden könnt. Wenn alles stimmt, läuten die Hochzeitsglocken und Nachwuchs steht ins Haus! Wie üblich ist für so ziemlich jeden Geschmack ein Charakter vorhanden, über mangelnde Auswahl wird man sich in Rune Factory 5 vermutlich nicht beschweren können.

Was gibt es noch zu tun? Allerlei Genre-übliche Beschäftigungen. Das Angeln haben wir bereits erwähnt, außerdem sucht ihr Erze und baut diese ab. Regelmäßig finden diverse Events und Feste im Dörfchen statt, bei denen ihr natürlich herzlich eingeladen seid. Ihr könnt alleine Mahlzeiten zubereiten oder euch dabei von eurem virtuellen Lebensgefährten – falls vorhanden – in einem Koop-Modus unter die Arme greifen lassen. Oder ihr craftet Gegenstände – euer Geschick bei allen genannten Tätigkeiten könnt ihr überdies in Wettbewerben unter Beweis stellen. Bei der Erkundung der Umgebung werdet ihr auch exotische Orte aufsuchen, etwa verwunschene Ruinen oder gar das Innere eines Vulkans.

Objektiv betrachtet liefert Rune Factory 5 also nicht unbedingt die innovativste Kost ab. Vielmehr steckt hier all das drin, was Fans der Simulationsnische lieben und womit sie gerne viele, viele Stunden Zeit verbringen: Farmen, Kämpfen, Daten, Craften, Angeln und so weiter und so fort. Insofern erwartet die entsprechende Zielgruppe hier ein ziemlich umfangreiches Paket mit Features, die man zwar schon kennt, aber die man als Fan auch sehr schätzt. In Japan ist Rune Factory 5 sehr erfolgreich und war in der Release-Woche das meistverkaufte Spiel im Land. **Katharina Pache**



Von euren Interaktionen mit den Dorfbewohnern hängt ab, ob diese als Heiratskandidaten zur Verfügung stehen. Ihr könnt auch Nachwuchs bekommen.

Diese Löwenkuh macht sich hervorragend als Reittier. Ihr seid nicht nur alleine unterwegs, sondern könnt auch eure NPC-Dorffreunde mitnehmen.

In diesem Verlies lauern fiese Fallen wie die schwingenden Klingen. Bauernschläue ist gefragt!

MEINUNG
Katharina Pache

Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht.

Ich mag Farming-Sims und habe wirklich viel Zeit in den alten Harvest-Moon-Spielen verbracht, Stardew Valley habe ich sogar noch ausgiebiger verschlungen. Insofern bin ich durchaus Teil der Zielgruppe. So vollumfänglich Rune Factory 5 auch ein Best-of der beliebtesten Features dieser Art Spiele bieten möchte, bislang haut mich nichts davon so vom Hocker, dass ich mir den März 2022 rot im Kalender markieren möchte. Ja, ich werde es sicher spielen (vor allem natürlich, wenn ich auch den Test übernehme), aber mir fehlt noch eine echte Besonderheit. Zu den bekannten Inhalten kommt ja auch nichts mehr dazu, schließlich ist das Spiel schon im Mai 2021 in Japan veröffentlicht worden, befindet sich also nicht mehr in Entwicklung. Klingt nun etwas negativ, das stimmt. Ich denke aber, dass es durchaus einige Genre-Fans gibt, die sehr zufrieden sind mit altbekannten Inhalten und die sich dementsprechend mehr auf Rune Factory 5 freuen werden. Der Look macht mich indes auch nicht sonderlich an – wirkt recht austauschbar und nicht sonderlich hochwertig, hat alles so ein bisschen Mobile-Game-Look. Dabei sind die Artworks sehr hübsch, wie ihr auf der linken Seite neben dem Text ja selbst sehen könnt!

INFOS

Termin:	25. März 2022
Genre:	Simulation
Hersteller:	Marvelous
Entwickler:	Marvelous

Dynasty Warriors 9 Empires

Epische Schlachten, gigantische Gegnerhorden, Verschwörungen und Intrigen – bald erscheint Dynasty Warriors 9: Empires.

Die Serie Dynasty Warriors hat sich noch nie durch besondere Wertungshöhenflüge ausgezeichnet. Nichtsdestotrotz scharte sich um die Action-Feuerwerke eine hartgesottene Fan-Gemeinde, die unter anderem durch namhafte Crossover wie Hyrule Warriors weiter gewachsen ist. Und auch, wenn es sich bei den Dynasty-Titeln nicht um perfekte Spiele handelt, so ist doch nicht von der Hand zu weisen, dass es verdammt Spaß machen kann, als legendärer Held Hundertschaften von Gegner effektvoll ins digitale Nirwana zu senden. Mit Dynasty Warriors 9 Empires steht ab Februar 2022 ein weiterer Ableger in den Startlöchern, der ein bisschen mehr auf Taktik setzt. Das ist nicht alles – hier kommen alle Infos.

Einer gegen Tausend

Aber zunächst klipp und klar: Das wilde Kämpfen gegen zig Kanonenfutterfeinde gehört auch in Empires zum Spielerlebnis. Und abermals geht es darum, das riesige chinesische Reich unter die eigene Kontrolle zu bringen. In Empires allerdings werdet ihr nicht nur auf offenem Feld in die Schlacht ziehen, sondern auch Festungen einnehmen. Und dafür befehligt ihr verschiedene Truppenarten, etwa Bogenschützen oder Reiter, und setzt Kriegsmaschinen ein. Ist die Belagerung ein Erfolg und ihr stürmt die Tore der Burg, dann müsst ihr euch im Kampf dem feindlichen Befehlshaber stellen. Diese Typen haben natürlich weitaus mehr auf dem Kasten als ein einfacher Fußsoldat. Wenn ihr euren Widersacher in die Knie gezwungen habt, könnt ihr ihn gefangennehmen.

Erweitert wird das Gameplay außerdem durch „secret plans“, also Geheimpläne. Das sind spezielle Bonusziele, die ihr im Verlauf einer Mission erledigen könnt, um so einen Bonus einzuheimsen. Ihr wählt vor Beginn

Jede Soldatenklasse hat Vor- und Nachteile. Bogenschützen sind logischerweise besser für den Kampf auf Distanz geeignet als die Infanterie.

So eine Festungsanlage ist nur zu Knacken, indem ihr sie mit diversen Belagerungswaffen malträtiert. Seid ihr erstmal drin, kämpft ihr gegen den Anführer.

einer Aufgabe selbst, welche Geheimpläne ihr ausführen möchtet, sodass ihr euer Vorgehen besser planen könnt. Die Anforderungen reichen vom Einnehmen von Stützpunkten in der Nähe zu Eskortmissionen bis hin zum Besiegen spezifischer feindlicher Einheiten. Allerdings solltet ihr beachten, dass auch eure Gegner Geheimpläne verfolgen können und so unter Umständen von diversen Boni oder anderen Vorteilen profitieren!

Reiter schlägt Fußsoldat

Wie in anderen Strategiespielen üblich hängt von der Truppenart deren Effektivität in diversen Konstellationen ab. Es gibt Infanterie, Fernkämpfer und berittene Einheiten. In einem einfachen Stein-Schere-Papier-Prinzip ist jeder Typus dem einen über-, und wieder einem anderen unterlegen. Zudem hat jede Truppenart besondere Talente, zum Beispiel ist der Einsatz von Fußsoldaten besonders zu empfehlen, wenn es darum geht, feindliche Belagerungsgeräte zu zerstören. Boni erhaltet ihr außerdem abhängig von der Wahl eures Kommandanten (den ihr auch selbst in den Schlachten steuert). Manche Befehlshaber machen Reiter stärker, andere Fernkämpfer – auch dieser Aspekt will also bei der Missionsplanung beachtet werden.

Ein Königreich wird aber natürlich nicht nur auf dem Schlachtfeld vereint und verteidigt. Deshalb werdet ihr in Dynasyt Warriors 9: Empires auch vom Schreibtisch aus aktiv. Einmal im halben Jahr (natürlich In-Game-Zeit) legt ihr die Pläne für das Vorgehen der nächsten sechs Monate fest, werbt neue Kommandanten an, schmiedet Intrigen, erlasst Verordnungen und kauft Versorgungsgüter für die Armee ein – wäre schließlich äußerst unpraktisch, in der nächsten Auseinandersetzung ohne Pfeile für die Bogenschützen dazustehen.

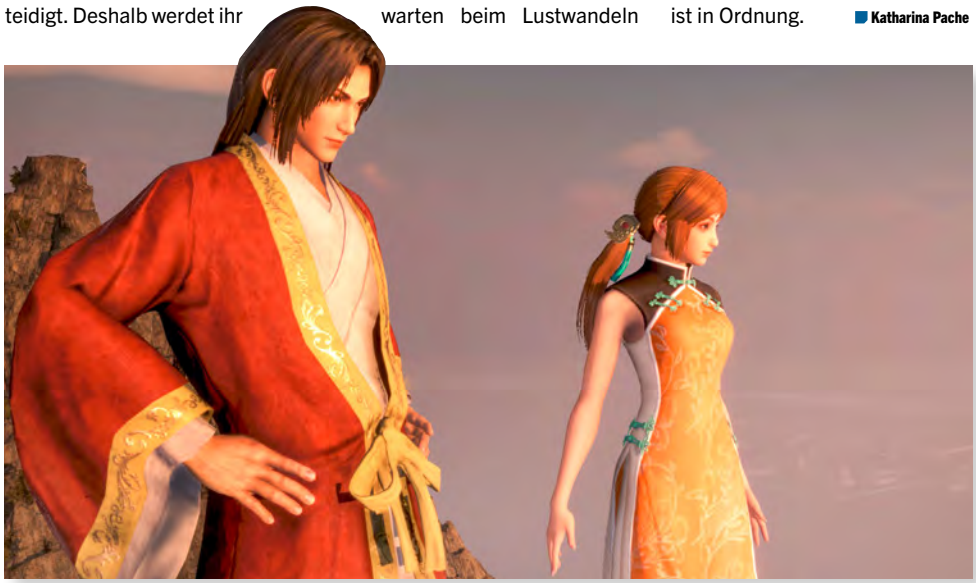
Beim Anwerben neuer Kommandanten spielen die Geheimpläne ebenfalls eine Rolle. So erhaltet ihr etwa neue, optionale Geheimpläne erst, wenn ihr bestimmte Figuren in euer Heer einreiht. Vertrauen ist ebenfalls ein wichtiges Gut, das ihr zum Beispiel steigern könnt, indem ihr die Geheimpläne eines Helden erfüllt, der gerade erst zu euch gestoßen ist. Wenn euch bestimmte Charaktere vertrauen, setzt das sogar die normale Befehlskette außer Kraft und ihr könnt selbst den Figuren Befehle erteilen, die eigentlich im Rang über euch stehen. Und auch zu neuen Gesprächsoptionen, in denen ihr eure Mitstreiter besser kennenlernt, ist das Vertrauen der Schlüssel.

Es hört sich wie ein nettes Gimmick an, hat aber durchaus Gameplay-Relevanz: Ihr könnt in Empires sogenannte Spaziergänge durch euer Reich unternehmen und dabei im Fotomodus Bilder schießen. Tatsächlich warten beim Lustwandeln Charaktere auf euch, die ihr auf andere Arten nicht treffen oder rekrutieren könnt! Für eindrucksvolle Schnappschüsse sollen dann zig Einstellungsmöglichkeiten sorgen, vom Wetter bis zur Tageszeit und den Klamotten, die ihr und eure Begleiter tragen.

Klingt alles gut? Das finden wir auch! Skeptiker wird Empires vielleicht nicht abholen, aber das ist in Ordnung. **Katharina Pache**

Historisch korrekt ist Dynasty Warriors vielleicht nicht, aber das stellt keinen Nachteil dar – mit einem Tiger im Team kämpft es sich einfach besser!

Beim Belagern und Kämpfen solltet ihr eine grobe Vorstellung von eurer Taktik haben. Das Erfüllen von Geheimplänen verschafft euch Vorteile.



Wie üblich lernt ihr jede Menge Charaktere kennen und baut Vertrauen zu ihnen auf.

MEINUNG
Katharina Pache

Dynasty Warriors ist der Beweis, dass man es nicht jedem recht machen muss.

Die Zielgruppe der Schlachtplatte schätzt an Dynasty Warriors oft genau das, was andere kritisieren. Es mag vielleicht in den Kämpfen etwas stumpfer ausfallen als andere Action-Games, die Taktikoptionen erreichen vielleicht nicht die Tiefe von ausgewachsenen Genre-Vertretern und die Story ist nicht das Gelbe vom Ei – aber dass die Reihe mitsamt ihren Ablegern den Nerv von vielen Zockern trifft, kann man einfach nicht abstreiten. Mit Hyrule Warriors dürften zudem auch Spieler auf Tuchfühlung gegangen sein, die zuvor mit den Dynasty Warriors keine Berührungspunkte hatten. Da mir persönlich das reine Herumprügeln tatsächlich etwas zu öde ist, finde ich den Empires-Ansatz reizvoller, bei dem es eben auch um strategische Entscheidungen geht. Dass diese vermutlich nicht ganz so anspruchsvoll ausfallen werden, empfinde ich als Pluspunkt. Ich meine es nicht abwertend, wenn ich sage, dass es manchmal Freude macht, das Hirn ein bisschen auszuschalten und sich berieseln zu lassen. Ich denke, dass Dynasty Warriors 9: Empires das Zeug dazu haben könnte. Und für die komplette Entspannung unternehme ich einen Spaziergang im Spiel und knipse ein paar hübsche Fotos!

INFOS

Termin:	25. Februar 2022
Genre:	Action
Hersteller:	Koei Tecmo
Entwickler:	Omega Force

MONARK

Hinter diesem Spiel stecken echte JRPG-Experten – wir verraten, was ihr von Monark auf der Switch erwarten könnt.

Ein Abenteuer zwischen Schulalltag und einer in Trümmern liegenden, mysteriösen Dimension – kommt euch das bekannt vor? Zugegeben, das Highschool-Setting, kombiniert mit einer fremden Welt ist gefühlt schon so verbreitet, dass es ein eigenes Genre darstellen sollte, die Ähnlichkeiten zwischen Monark und Shin Megami Tensei haben aber einen besonderen Grund. Monark wird nämlich entwickelt von ehemaligen Team-Mitgliedern der Shin-Megami-Tensei-Macher! Und, wie wir nicht erst seit dem Test zu Shin Megami Tensei 5 aus der letzten Ausgabe wissen: Die Männer und Frauen des Studios verstehen ihr Handwerk. Während die Persona-Reihe exklusiv auf Playstation-Konsolen beheimatet ist und Shin Megami Tensei sich bei Nintendo wohlfühlt, soll Monark für alle Plattformen erscheinen. In Japan erfolgte der Release bereits im Herbst 2021, wir Europäer müssen mal wieder einen längeren Geduldsfaden beweisen und bis zum Frühjahr 2022 abwarten.

Raus aus der Schule

Die Prämisse von Monark lautet wie folgt: Ihr erwacht in der Shin Mikado Academy, einer anscheinend recht normalen Schule, die allerdings durch eine Barriere von der Außenwelt abgeschnitten ist. Außerdem treiben Dämonen ihr Unwesen auf dem Campus. Dem seht ihr natürlich nicht tatenlos zu, und gemeinsam mit vier Schulkameraden stellt ihr euch der übernatürlichen Bedrohung entgegen. Später kommen ziemlich sichere weitere Mitstreiter hinzu, denn ihr könnt maximal sechs Figuren im Kampf befehligen. Dankenswerterweise verfügt ihr selbst ebenfalls über dämonische Kräfte, die ihr gezielt weiterentwickeln könnt. Dabei spielt eure Persönlichkeit eine Rolle, die sich abhängig von euren Entscheidungen ändert. Unterschiedliche Enden könnten damit auch möglich sein, aber wie linear Monark wirklich ausfällt, lässt sich noch nicht sagen. Ein bisschen wie in Bloodborne spielt zusätzlich eure geistige Gesundheit eine gewisse Rolle im Spiel, insbesondere im Kampf.

Der Held trägt keinen Namen – das kennt man aus der Persona-Reihe. Eure Affinität ist die Todsünde Eitelkeit. Ob ihr sie später wechseln könnt?

In dieser höllischen Dimension zieht ihr gegen allerlei Monster und Dämonen in den Kampf. Dabei begleiten euch bis zu fünf andere Figuren.

Verliert ihr den Verstand, greift ihr wahllos Freund und Feind an und vernichtet euch nach ein paar Runden selbst. Das solltet ihr natürlich tunlichst vermeiden! Ziel des Spiels ist, der verfluchten Schule zu entkommen.

Von Sünden und Tugenden

Wie das Wörtchen „Runden" bereits verrät, finden die Gefechte in Monark nicht in Echtzeit statt. Auf den ersten Blick erinnert das Gebotene ein wenig an das Taktik-RPG Disgaea, nur ohne ein festgelegtes Raster am Boden. Ihr könnt eure Figuren also freier bewegen als bei der Konkurrenz. Die Dämonen, die ihr in den Kampf schickt, haben eine Affinität zu den sieben Todsünden. Die Gestaltung der Monster erinnert dabei ebenfalls an die Kreaturen aus Persona und Shin Megami Tensei. Der Protagonist (oder die Protagonistin) ist mit der Todsünde Eitelkeit verbunden – ähnlich wie in Persona vermuten wir aber, dass ihr auch alle möglichen anderen Sünden oder Tugenden personifizieren könnt. Zu euren Begleitern sind ebenfalls schon Details bekannt: Die braunhaarige Nozomi verkörpert in ihrer Kämpferform Hoffnung, der dynamische Ryotaro ist mit der Völlerei verknüpft (auch wenn er gertenschlank daherkommt), der schweigsame Shin steht für Glauben und die belesene Kokoro nutzt die Macht der Trägheit. Ihr seht schon: Was in Persona also die Großen Arkana aus dem Tarot sind, das sind in Monark die Todsünden und Tugenden aus dem christlichen Glauben. Um das Paket Genre-üblich abzurunden, taucht auch noch ein mysteriöses, anscheinend bösartiges Hasenstofftier in der anderen Dimension auf und beginnt eine Unterhaltung mit den Schülern. Es erinnert an den fiesen Bären Monokuma aus der Danganronpa-Reihe, die in einigen Wochen nach vielen Jahren den Weg auf die Nintendo Switch findet – den Test lest ihr in der nächsten Ausgabe.

Genau wie die Verbündeten wurden bereits ein paar Widersacher in einem Trailer vorgestellt. Vermutlich handelt es sich bei ihnen um klassische Bossgegner. Deren Bezugstugenden oder -Sünden wurden leider nicht gezeigt – da müssen wir uns wohl bis zum Release gedulden. Auf jeden Fall ist einer der Obermotze Vorstand der Schülervertretung der ominösen Shin Mikado Academy.

Ansonsten bleibt noch vieles vage. Sowohl das Kampfsystem wurde bislang nicht weiter erläutert, auch die Story und Gameplay-Details werfen noch Fragen auf. Wird man etwa auch normalen Schulalltag auf dem Campus erleben, so wie in Persona? Was bedeutet es, „seinem Ego zu folgen", wie es im Trailer postuliert wird? Auf jeden Fall kann man Monark nicht vorwerfen, dass es zu simpel daherkommt. Wie massentauglich das JRPG am Ende ausfällt, wird sich im Frühjahr zeigen. In Japan gibt es eine kostenlose Demo zum Spiel, das wäre hierzulande sicher auch eine gute Idee. Gerade das Kampfsystem könnte sich als recht komplex entpuppen. Aber wir sind mal gespannt, wie sich das Werk der Ex-SMT-Mitarbeiter zwischen den Konkurrenzserien einreiht.

Katharina Pache

Die Tugenden und Sünden dürften über die Klasse eurer Figuren entscheiden. Wir würden uns etwa wundern, wenn Trägheit ein schneller Charakter wäre.

Die Shin Mikado Academy ist alles anderen als eine normale Schule, auch wenn sie auf den ersten Blick so wirken mag. Dämonen treiben hier ihr Unwesen!

Welche Art Dämon das wohl ist? Das Gegner-Design wirkt grausig und vielversprechend.

MEINUNG
Katharina Pache

Wenn ich schon nochmal in die Schule muss, dann bitte mit Unterricht!

Bei Shin Megami Tensei fehlt mir die Komponente Alltagsleben, die in Persona enthalten ist. Bei Monark weiß ich leider gar nicht, ob es nun eher so wie die eine oder wie die andere genannte Serie ausfallen wird. Bislang wirkt es nicht so, als würde man unbeschwerten Schulalltag genießen, wenn da so viele Dämonen herumschlurfen und irgendeine Art Nebel Schüler in den Wahnsinn treibt. Aber mal sehen – auch zum Thema Kampfsystem sind ja noch viele Fragen offen. Und generell ist es eine gute Sache, wenn ein weiteres großes JRPG den Weg auf die Switch findet. Da das Spiel in Japan seit Oktober erhältlich ist, gibt es dort schon eine Wertung des hiesigen Fachmagazins Famitsu. Nur sind die Einstufungen der japanischen Kollegen für uns Westler oft nicht wirklich aussagekräftig. Monark bekam etwa eine Wertung von 30 von 40 Punkten – das sind vier Punkte weniger als der spielerische Totalausfall eFootball 2021 von Konami (unser Schwestermagazin PC Games vergab die ernüchternde Bewertung 3 von 10). Es bleibt also spannend, ich hoffe einerseits, dass Monark gut wird und andererseits, dass es nicht allzu sehr untergeht. Eine kostenlose Demo würde sicher helfen.

INFOS

Termin:	25. Februar 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Lancarse

DAS TEAM

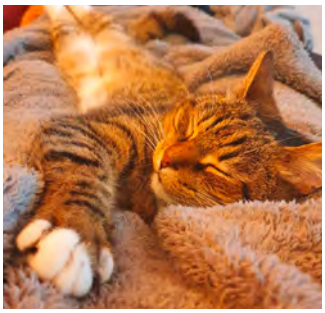
KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Repentance, Unpacking

Sähe gerne: dieses neue Special von South Park

Liest gerade: immer noch wieder mal A Song of Ice and Fire

Und sonst: wünsche ich allen Lesern, Freunden und Angehörigen ein schönes Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr. 2022 kann ja nur besser werden? Aber das dachte ich letztes Jahr auch, schauen wir mal.



LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Resident Evil 4 VR

Sieht gerade: Hawkeye

Liest gerade: Mittwochs bei Goofy!

Und sonst: Hab für mich selbst entdeckt, dass ich automatisch jeden Film und jede Serie besser finde, wenn sie in der Vorweihnachtszeit spielen. Wo in der Realität dank Klimawandel, Pandemie und dem fortschreitendem Alter der Zynismus herrscht, ist es da immer noch „wie früher". Für weiterführende tiefgehende psychologische Analysen stehe ich gerne zur Verfügung.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Kaum, da keine Zeit …

Sah zuletzt im Kino: Venom, wie auf dem Bild rechts zu sehen. War cool!

Isst gerade am liebsten: Kürbissuppe mit Backofengemüse, Natur-Sojajoghurt und Kürbiskernbrötchen. Ein wahres Fest!

Und sonst: Mal ehrlich, ich bin jetzt reif für den Frühling. Gemütlichkeit im Winter ist toll, Roller fahren, Radler im Park trinken und mit Freunden an der frischen Luft sporteln ist aber viel toller. Also, wie lange dauert's noch? Oh, erst Dezember …

ANTONIA DRESSLER (Community Managerin)

Spielt gerade: Outriders, Inscryption

Sieht gerade: Carnival Row (Am Stück. Letzte Nacht. Würde es wieder tun. Brauche spontan einen neuen Lebenssinn)

Liest gerade: Die Rabenschatten-Reihe von Anthony Ryan

Und sonst: Ist mir sehr oft sehr kalt. Hat wohl was mit dem Wetter zu tun und das hat wiederum wohl etwas mit der Jahreszeit zu tun. Ich bin mit der meteorologischen Gesamtsituation unzufrieden.

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Zelda: BotW und A Link to the Past, Dark Souls Remastered, Super Mario All-Stars, Solar Ash

Sieht gerade: Viele Scott-The-Woz-Folgen

Hört gerade: Twenty One Pilots, AJJ, Lord Huron und The Black Keys

Und sonst: Hab in den sauren Apfel gebissen, Switch Online abonniert und hole gerade ein paar (S)NES-Games nach. Passend dazu hab ich mir einen Controller im Retro-Stil besorgt, weil man das D-Pad des Pro-Controllers echt vergessen kann.

VIKTOR EIPPERT (Projektmanager)

Spielt gerade: Subnautica, zum ersten Mal Zelda: Link's Awakening (beides live auf: www.twitch.tv/vikspielt)

Sieht gerade: mal wieder alle Harry-Potter-Filme

Und sonst: Fand ich das Spielejahr eher mäßig. Persona 5 Strikers hat mich positiv überrascht und ich hatte Spaß mit Subnautica sowie Guardians of the Galaxy. Aber so richtig umgehauen hat mich nix. Zum Glück sieht's nächstes Jahr mit Splatoon 3, Bayonetta 3 und Zelda vielversprechender aus!

MARC SCHMIDT (Praktikant)

Spielt gerade: Farming Simulator 2022, Dragon Age 2

Sieht gerade: Der Beischläfer (Staffel 2)

Hört gerade: Remixes von Popsongs aus den 10er-Jahren

Und sonst: Aktuell gibt es eine ziemliche Spiele-Flaute. Schließlich haben die großen Publisher ihre Blockbuster bereits rausgebracht. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn es gibt mir Zeit, um neue Indie-Spiele zu testen und alte Perlen aus den letzten Jahren nachzuholen.

NIKLAS POELEN (Praktikant)

Spielt gerade: Animal Crossing, Pokémon Leuchtende Perle, Fire Emblem: Radiant Dawn, Mother 3

Und sonst: Gerade mache ich eine Woche Homeoffice. Und dann ist mein zweiter von drei Monaten schon rum. Wie schnell die Zeit vergeht, wenn man Spaß hat. Hier sind alle so nett und ich arbeite mit Dingen, die mich interessieren. Die restlichen Sentimentalitäten hebe ich mir für nächsten Monat auf – bis dahin schreibe ich über meine Lieblingsspiele.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Skyrim, FF14: Endwalker, Sherlock Holmes: Chapter One

Sieht gerade: Succession (super tolle Serie), Get Back – die Beatles-Doku von Peter Jackson (must see)

Liest gerade: Einen Artikel über das Meat Paradox.

Und sonst: Ich wünsche euch wunderbare Feiertage, viele tolle Geschenke und einen guten Rutsch ins neue Jahr! Hoffentlich wird das nächste Jahr besser als das aktuelle ...

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, New World, Jurassic World: Evolution 2, Forza Horizon 5

Hört gerade: bestimmt keine Weihnachtslieder. Außer Shatner Claus.

Liest gerade: The Expanse 1-8

Und sonst: Ja, is denn heut scho Weihnachten? Nun, fast. Weswegen ich euch an dieser Stelle schon mal ein frohes Fest und einen guten Rutsch wünsche. Ich persönlich verziehe mich nach den letzten Heftproduktionen auf jeden Fall erstmal mit Keksen, Kerzen, Grog und Büchern aufs Sofa.

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Halo Infinite, Diablo Immortal, Chorus, Asterix & Obelix: Slap them All!, Jurassic World Evolution 2

Sieht gerade: The Expanse Season 6, Hawkeye und What We Do in the Shadows

Liest gerade: Das Handwerk des Teufels (Donald Ray Pollock) und danach die ganzen Comics zu Buffy und Angel. Zeit wird's!

Und sonst: Hat sich einen günstigen 4K-TV geschossen und fragt sich, ob das eine gute Idee war. Außerdem: Abends dem (frisch geimpften) Sohn Schach beibringen.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: D&D Beyond (mit Freunden), Jurassic World Evolution 2 (PC), Guardians of the Galaxy (Switch)

Sieht und hört gerade: die Sehenswürdigkeiten von Berlin und meinen Bruder, der dort lebt – soweit es möglich und sicher ist.

Und sonst: Ich wünsche euch allen ein gesundes und schönes Weihnachtsfest und hoffe, ihr könnt es mit Menschen verbringen, die ihr liebt. Lasst es euch gutgehen, gönnt euch einen Extra-Kakao mit Marshmallow und Sahne!

SANDRA WENDORF (Layouterin)

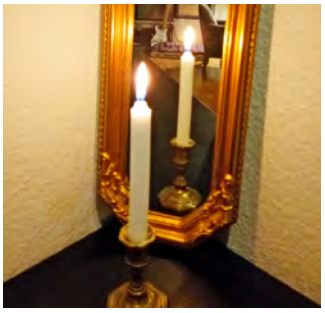
Hört gerade: High Flying Birds von und mit dem schönsten Sänger der Welt :)

Sieht gerade: Gossen-TV (schon wieder)

Freut sich: ... auf Haus des Geldes

Und sonst: Ansonsten freue ich mich ebenfalls über einen auskurierten Bandscheibenvorfall und auf den Ykaernemarkt-Weihnachtsmarkt, der hier – Stand heute – an der beschaulichen Ostsee noch stattfinden darf. Außerdem lerne ich fleißig dänisch, um nicht gänzlich zu verblöden. In diesem Sinne: God jul :)

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)



Liest gerade: Mark Lanegan – Alles Dunkel dieser Welt

Hört gerade: Jimi Hendrix – Paris 67

Sieht gerade: Heat

Und sonst: Die bisher kälteste Woche in diesem späten Herbst und was passiert? Die Heizung bei mir im Haus streikt. Seit drei Tagen jetzt. Ich sage nur, coronabedingte Ersatzteillieferengpässe. Kerzen, Tee, Kuscheldecke, Wärmflasche, sind was Schönes, aber nur ein schwacher Ersatz für thermostatgeregelte 21 Grad.

BENJAMIN LACHMANN (Praktikant)

Spielt gerade: Pokémon Strahlender Diamant, Celeste, Ruined King: A League of Legends Story, Legends of Runeterra

Sieht gerade: Arcane (und kann nicht in Worte fassen wie gut es wurde), You - Du wirst mich lieben, Jujutsu Kaisen, endlich JoJo's Bizarre Adventure: Stone Ocean

Hört gerade: Arcane Soundtrack

Und sonst: Wie man unschwer erkennen kann, hat mich Riot aktuell für sich gewonnen und das, obwohl ich an League of Legends selbst kein Interesse mehr habe.

LENNARD FINK (Praktikant)

Spielt gerade: The Riftbreaker und zum dritten Mal The Witcher 3. Kann man mal machen, oder?

Sieht gerade: Narcos Mexico, Staffel Nummer 3

Liest gerade: Lesen ist für Streber ^^

Und sonst: Da im Dezember ein paar neue Staffeln zu Serien kommen, die ich mag, wird natürlich fleißig gebinged. The Witcher oder Cobra Kai zum Beispiel. Ach ja, Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

POKÉMON STRAHLENDER DIAMANT & LEUCHTENDE PERLE

Mit Pokémon Strahlender Diamant & Leuchtende Perle schafft es die 4. Generation nach 15 Jahren wieder ins Rampenlicht. Hat sich die Wartezeit gelohnt?

Das Wort „Tradition“ wird im Pokémon-Franchise schon seit den Anfängen mit Pokémon Rot und Blau im Jahre 1998 großgeschrieben. Bis heute hat sich die Hauptreihe kaum verändert und ist sich in Sachen Story-Umsetzung und Spielmechaniken treu geblieben. Genauso zur Tradition gehört es, mit ein paar Jahren Verzögerung die alten Spiele überholt auf den Markt zu bringen. Mit Strahlender Diamant und Leuchtende Perle sind wir damit nun schon in der 4. Generation von Neuauflagen angelangt, auf die Fans 15 Jahre lang warten mussten.

Formelhaft im besten Sinne

Genau wie die Vorlagen Diamant und Perl von 2006 bieten auch die am 19. November für die Nintendo Switch erschienenen Remakes ein klassisches Pokémon-Erlebnis. Beinahe per Zufall stolpert ihr aus der Idylle eures Dorfes in die Welt der bunten Taschenmonster, bekommt vom hiesigen Professor ein digitales Lexikon namens Pokédex in die Hand gedrückt und den Auftrag, so viele Pokémon wie möglich zu treffen und zu fangen. Diese Reise führt euch raus aus dem malerischen Zweiblattdorf quer durch die gesamte Sinnoh-Region. Wie in jedem Spiel der Reihe gilt es, von acht Arenaleitern entsprechende Orden zu sammeln, um schlussendlich die Pokémon-Liga zu erreichen. Dort fordert ihr die Top 4 und den Champ heraus und werdet dann der ultimative Pokémon-Trainer.

Dabei stellen sich euch nicht nur euer Kindheitsfreund und Rivale in den Weg, sondern auch ein Team von Superschurken. Letzteres hört in Strahlender Diamant und Leuchtende Perle auf den Namen Team Galaktik und gibt vor, eine neue Welt erschaffen zu wollen – hat aber in Wirklichkeit nur Zerstörung im Sinn. Bei all dem steht neben

Die Modewelt Metronom hat die Spielhalle ersetzt und bietet eine reichhaltige Auswahl an verschiedenen Outfits. Wir finden: Ein guter Tausch.

Auweia! Gleich zu Beginn landet ihr mit eurem Kindheitsfreund und Rivalen Barry in einer misslichen Situation. Gut, dass hinter euch ein hilfreicher Koffer steht ...

den rundenbasierten Kämpfen mit Wechselwirkungen natürlich wie immer der Sammelaspekt im Vordergrund. Auch in der 4. Generation gab es schon 493 verschiedene Pokémon!

Erkundung unter Tage

Widmen wir uns zunächst dem wohl markantesten Feature der 4. Generation: dem Untergrund. Die Sinnoh-Region ist von einem Netz an Höhlen durchzogen, dessen Erkundung sich in den Neuauflagen in mehrfacher Hinsicht lohnt. Betreten könnt ihr den Untergrund bereits in Ewigenau nach Erhalt des zweiten Ordens. Dort geratet ihr an den Untergrund-Mann, der euch mit Tipps und Tricks zur Seite steht und mit dem ihr in Kontakt bleiben solltet, um alle Forschungsmechaniken kennenzulernen. Von ihm erhaltet ihr den Forschersack, mit dem ihr euch in die verschachtelten Minengänge stürzt.

Dort sind zahlreiche Schätze versteckt, die nur darauf warten, von euch ausgebuddelt zu werden. Mit einem Radar spürt ihr funkelnde Stellen an den Wänden auf, bei denen ihr dann in einem Minispiel mit Spitzhacke und Hammer zu Werke geht, um die Steintruhen, Sphären und Fossilien auszugraben. Im Handheld-Modus der Switch könnt ihr dabei wie früher mit dem Touchscreen arbeiten, wem das zu mühsam ist, der nutzt die Knopfsteuerung. Während ihr die Sphären bei NPCs im Untergrund gegen TMs und andere praktische Gegenstände eintauscht, verbergen sich in den Steintruhen seltene Pokémon-Statuen, die neu in Strahlender Diamant und Leuchtende Perle dazugekommen sind.

Jäger- und Sammlerparadies

Besagte Statuen könnt ihr nutzen, um eure Geheimbasis zu verschönern. Diese Basis ist ein versteckter Rückzugsort, den ihr an einer beliebigen Stelle im Untergrund errichten könnt. Während die Geheimbasis früher wie in der 3. Generation nur mit Möbeln, Kissen und Postern dekoriert werden konnte sowie als euer Standpunkt für das Minispiel „Fahnen erobern“ diente, ist sie nun eng mit dem neuen Feature der Pokémon-Unterschlüpfe verbunden. Dabei handelt es sich um Biotope, die ihr überall im Untergrund findet und in denen ihr auf fangbare Pokémon trefft.

Im Unterschied zum normalen Spielverlauf stoßt ihr hier jedoch nicht in Zufallsbegegnungen auf die Taschenmonster. Stattdessen laufen die verschiedenen Arten genau wie in Let's Go Evoli und Pikachu sowie Schwert und Schild frei herum. Damit könnt ihr gezielt nach Exemplaren suchen, die euch in eurer Sammlung fehlen. Welche Pokémon auftauchen, hängt nicht nur vom Biotop ab. Auch die bereits erwähnten Statuen beeinflussen, welche Taschen-

Die Unterschlüpfe im Untergrund sind nicht nur ein Paradies für Pokémon-Sammler sondern durch die unterschiedlichen Biotope auch optisch ein echter Hingucker.

Schon beim ersten Mal unter Tage habt ihr eine beeindruckende Karte vor euch, die die Dimensionen des Untergrunds erahnen lässt.

Beim Bergbauminispiel gibt es Schätze zu entdecken, die ihr sonst in Sinnoh nicht finden werdet. Ein Highlight sind die neuen Steintruhen. (Hersteller-Screenshot)

monster ihr findet – je nachdem, welche der Skulpturen ihr in der Geheimbasis aufstellt. Level-technisch passen sich die Pokémon im Untergrund an euren Story-Fortschritt an, wodurch ihr dort zu jedem Zeitpunkt starke Mitglieder für euer Team findet.

Die Pokémon-Unterschlüpfe sind wohl das coolste Feature der Neuauflagen: Nicht nur, weil die Areale ansprechend gestaltet sind und durch die herumlaufenden Pokémon lebendig wirken, sondern auch, weil euch so schon früh eine breitere Palette an Taschenmonstern für euer Team zur Verfügung steht. Der berüchtigte Mangel an Feuer-Pokémon während der Story von Diamant und Perl ist Geschichte! Damit ist der ohnehin schon gigantische Untergrund in den Neuauflagen noch größer geworden und dürfte mit den Pokémon-Unterschlüpfen, dem Bergbauminispiel und den Geheimbasen für etliche Stunden Spielspaß sorgen. Zeitintensiv ist das Abenteuer unter Tage auch deshalb, weil die Steintruhen und Statuen einen Sammelaspekt hinzufügen und beim Eintauschen von Sphären durchaus horrende Summen verlangt werden.

Alles eine Frage der Ausstrahlung

Auch die Wettbewerbe haben es wieder in die Spiele geschafft und bieten eine gute Möglichkeit für ehrgeizige Trainer, abseits der Pokémon-Prügeleien ihre liebsten Taschenmonster ins Rampenlicht zu rücken. Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den Originalen einiges getan. Um euer Pokémon perfekt auf die Wettbewerbe vorzubereiten, müsst ihr mithilfe von Kapsel-Stickern nicht nur ihren Pokéball verschönern, sondern sie auch mit leckeren Knurspen füttern um so ihre Ausstrahlung zu verbessern. Bei den Knurspen handelt es sich um aus Beeren bestehenden Snacks, die ihr in einem Minispiel zubereitet – hier hat man die Touchscreen-Steuerung aber leider gestrichen. Strotzt euer Pokémon dann nur so vor Charisma, geht es ab auf die Bühne, wo ihr in einem Rhythmusspiel euer Taktgefühl unter Beweis stellen müsst. Dann gilt es noch zum richtigen Zeitpunkt einen vorher gewählten Spezialangriff einzusetzen, und wer sich

Die Wettbewerbe bestehen abseits der Vorbereitung mit Knurspen und Kapseldeko nun nur noch aus der Tanzrunde. Das Rhythmusspiel ist dafür sehr unterhaltsam! (Hersteller-Screenshot)

Wer nach Abschluss der Geschichte nicht genug hat, begibt sich in die Duellzone und stellt sich neuen Herausforderungen.

Wie in den Originalen auch sind die TMs nicht unendlich verwendbar. Angesichts der vielen Modernisierungen ein unverständlicher und nerviger Rückschritt.

schlussendlich in allen Kategorien am besten geschlagen hat, gewinnt. Dank der Änderungen sind die Wettbewerbe nun weniger langatmig und bieten nette Abwechslung. Das Rhythmusspiel wird auf den höheren Stufen ganz schön herausfordernd!

Nach der Story das Dessert

Wie für die Pokémon-Reihe üblich, ist nach der Geschichte der Spielspaß nicht vorbei. Rematches mit den stärkeren Arenaleitern und der Top 4 locken Fans von Herausforderung und auch der Pokédex will gefüllt werden. Strahlender Diamant und Leuchtende Perle bieten zwei weitere Aspekte, die euch einige Spielstunden beschäftigen werden.

Da wäre zum einen die Duellzone, die ihr erst nach dem Sieg über den Champ besuchen könnt und die das Kampf-, das Überlebens- und das Erholungsareal sowie den Kahlberg umfasst. Dort warten nicht nur starke Trainer und andere Taschenmonster auf euch, sondern auch der Duellturm, der wirklich alles von eurem Team abverlangt, wenn ihr die Spitze erklimmen wollt.

Doch während Fans die Duellzone bereits aus den Originalen kennen, bieten die Remakes auch ein neues Element: den Hamanasu-Park. Dieser hat am Ende von Route 221 seine Pforten geöffnet und ersetzt den Park der Freunde. Hier findet ihr zahlreiche mysteriöse Höhlen, in denen legendäre Pokémon aus vergangenen Editionen auf euch warten – vorausgesetzt, ihr habt die richtigen Platten dabei.

Bei den Platten handelt es sich um neue Gegenstände, deren Design stark an das jeweilige Pokémon und die Cartridge ihrer Edition erinnern. Um die Platten zu erlangen, müsst ihr euch in den Untergrund begeben und sogenannte Enigma-Fragmente ausgraben, die ihr dann im Hamanasu-Park gegen die begehrten Gegenstände eintauschen könnt. Mit der Jagd nach den legendären Pokémon, der Erkundung des neuen Areals und dem Duellturm haben Strahlender

Im neuen Hamanasu-Park habt ihr die Chance, zahlreiche legendäre Pokémon aus vergangenen Editionen zu fangen und so euer Team zu ergänzen. Die dort zu findenden Taschenmonster sind ganz schön zähe Brocken!

Dass die Spiele optisch einiges auf dem Kasten haben, beweisen die Hintergründe. Der Kampf gegen Kommandantin Jupiter ist in der Hinsicht ein wahrer Augenschmaus.

Diamant und Leuchtende Perle nach Abschluss der Geschichte einige spaßige Inhalte parat, auch wenn der Hamanasu-Park die einzige Neuerung darstellt.

Macht es euch bequem

Abseits der Wettbewerbe und des umfangreicheren Untergrunds hat man es sich nicht nehmen lassen, auch an anderen Stellen die Mechaniken der Originale aufzupolieren, zu verbessern und zu ergänzen. Besonders die kleinen, aber oft feinen Komfortänderungen bringen die Spiele in die Moderne – zumindest größtenteils. Wie schon vor 15 Jahren könnt ihr zu Beginn das Geschlecht eures Charakters auswählen, habt bei Strahlender Diamant und Leuchtende Perle nun aber auch die Wahl aus verschiedenen Haut- und Haarfarben. Noch individueller könnt ihr den Protagonisten mit verschiedenen Outfits in der Modewelt Metronom von Schleiede gestalten – die hat übrigens die Spielhalle ersetzt, die wegen Glücksspielgesetzen schon lange aus dem Franchise gestrichen wurde.

Auch sonst greift man Spielern durch angenehme Änderungen unter die Arme. Die Neuauflagen speichern nun automatisch, ein Feature, das sich in den Optionen bei Bedarf ausschalten lässt. Außerdem ist das manuelle Speichern mittlerweile in wenigen Sekunden abgehandelt, statt wie früher eine halbe Minute Lebenszeit zu verschwenden. Apropos Verschwendung von Lebenszeit: Das Spieltempo wurde dank sich schneller leerender Lebensbalken stark angezogen. Weiteren Komfort gibt es aufgrund der

In der Theorie sind die hinterherlaufenden Pokémon ein tolles Feature, leider hapert es aber an der Umsetzung. Hier ist Bojelin auf der Brücke gelandet.

Wenn Schleiede von der untergehenden Sonne in ein warmes Licht getaucht wird, ist der jazzgeprägte Sound der Stadt umso eindrucksvoller.

mobilen PC-Boxen, dank derer ihr euch nun nach dem ersten Arenaorden den Gang ins Poké-Center spart, wenn ihr eines eurer Teammitglieder austauschen wollt. Auch der Pokétch feiert seine Rückkehr. Während das praktische Gadget in den Originalen auf den Touchscreen ausgelagert war, prangt er nun in der oberen rechten Ecke des Bildschirms und kann bei Bedarf vergrößert oder ausgeblendet werden. Neben den aus den Originalen bekannten Apps wie dem Taschenrechner, der Uhr oder dem Schrittzähler hat der digitale Zeitanzeiger nun auch die neue VM-App im Gepäck. Damit könnt ihr die VM genannten Terrain-Attacken, die es zum Weiterkommen in der Story braucht, per Knopfdruck einsetzen. Egal, ob euch Bäume oder Felsen den Weg versperren: Wilde Pokémon eilen euch unmittelbar zur Hilfe, weshalb ihr kein dediziertes Pokémon in Form eines VM-Sklaven mit euch herumschleppen müsst.

Es ist nicht alles Gold, was glänzt

Neu hinzugekommen ist das beliebte Feature der hinterherlaufenden Pokémon in der Oberwelt, das Fans aus Heartgold und Soulsilver sowie Let's Go Evoli und Pikachu kennen. Obwohl das frei herumstreunende Teammitglied das Abenteuer lebhafter macht, ist die Umsetzung nur mäßig gelungen: Die Pokémon sind oft langsamer als der Charakter des Spielers, kommen kaum hinterher und bleiben außerdem dauernd an jeder noch so kleinen Ecke hängen, nur um dann wild herumzuckend hinter einen teleportiert zu werden. Eine Änderung ist nicht nur keinesfalls nachvollziehbar, sondern gleichzeitig auch noch so rückschrittlich, dass sie besondere Erwähnung findet: Die TMs, also die Attacken, die ihr wie Gegenstände auf eurer Reise findet und so euren Pokémon beibringen könnt, sind größtenteils wieder nur noch einmalig verwendbar.Während die gefundenen TMs tatsächlich nur einmal existieren, habt ihr von NPCs erhaltene TMs drei Mal in eurer Tasche und von Arenaleitern gibt es immerhin fünf Exemplare geschenkt. Trotzdem schränkt dies die Entscheidungsfreiheit extrem ein. Warum die TMs nicht wie seit der 5. Generation unendlich einsetzbar sind, bleibt ein Rätsel. Dass dies in den Originalen nicht der Fall war, ist kein valides Argument, da die Remakes der 3. Generation die zeitgemäße Neuerung ja übernommen hatten. So ist der Gebrauch von TMs bereits während der Geschichte enorm eingeschränkt, vom Bauen von verschiedenen Teams nach Abschluss der Story ganz zu schweigen.

Musikalisch ein echtes Brett

Wie schon bei den Originalen hat man beim Soundtrack erneut ganze Arbeit geleistet und die dynamischen Melodien meisterhaft in die Moderne geholt. Strahlender Diamant und Leuchtende Perle bieten ein fürstliches Erlebnis für die Ohren, das ganz besonders durch Abwechslung und Bandbreite begeistert. In vielen Songs gibt das prominente Keyboard mit seinen Synth-Klängen den Ton an, mitunter mischt sich ein sinnliches Saxophon darunter und auch die anderen Instrumente harmonieren miteinander oder liefern sich ein Gefecht, das selbst in die unspektakulärsten Kämpfe musikalisches Adrenalin pumpt. Das Theme von Schleiede entspringt mit seinem Klavier und den Trompeten direkt einer Jazz-Bar, während man bei den Tracks der drei Seen oder dem des Ewigwalds Melancholie mit Entspannung mischt.

Grafik und Optik: mal himmelhochjauchzend ...

Nachdem wir die neuen und alten Mechaniken samt Erweiterungen abgehakt haben, sollten wir wohl über das Donphan im Raum sprechen: Grafik und Optik. Wer das Marketing samt Fan-Feedback rund um Strahlender Diamant und Leuchtende Perle seit dem Anfang verfolgt hat, weiß, dass sowohl die Chibi-Optik als auch die grafische Qualität der Spiele für kontroverse Diskussionen gesorgt hat. Das Endergebnis ist jedoch besser als befürchtet – meistens.

Häufig bieten die Neuauflagen nämlich Momente echter Schönheit. Wenn ihr auf einer der Routen im warmen Licht der hinter den Bäumen verschwindenden orange-roten Sonne oder in den Blumenfeldern von Flori einen Augenblick innehaltet, zeigt

Der Untergrund mit all den Pokémon und Schätzen gehört zum Highlight der beiden Editionen. Auch, wenn man über den Chibi-Look der Charaktere streiten kann!

Auch wenn das Bild so aussieht, als sei beim Drucken etwas schiefgelaufen: Es stammt genauso aus dem Spiel. Zu viel Tiefenschärfefilter!

Pokémon zielt eher auf die jüngeren Spieler – das erkennt man durchaus auch an der Gestaltung der Promomaterialien zu den Spielen.

sich Sinnoh von seiner besten Seite. Dies hat man vor allem der hervorragenden Lichtstimmung zu verdanken. Gleiches gilt für die abwechslungsreichen Hintergründe der Kämpfe. Die sind nicht nur hübsch, sondern auch mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden und spiegeln das Areal wider, in dem ihr euch befindet. Besonders fällt das bei den Pokémon-Unterschlüpfen auf, die von lavadurchströmten Felshöhlen bis zu tropischen Wüsten reichen sowie bei den Kommandanten von Team Galaktik, die euch direkt in den Weltraum versetzen. Auch die Animationen sind bis auf wenige Ausnahmen sehr gelungen.

... mal zu Tode betrübt

Allerdings wirken manche Areale aufgrund der Konturlosigkeit von Objekten und Charakteren seltsam billig und lassen jede Art von Tiefe vermissen. Da hilft auch der Tiefenschärfefilter nicht, der den Rand des Bildschirms in Wäldern, Höhlen und einigen Gebäuden merkwürdig verschwimmen lässt. Das wirkt, als würde man eine falsch eingestellte Brille tragen. Auch beim Chibi-Look der Charaktere will keine rechte Freude aufkommen. Zwar fällt der Stil – samt Design-Bruch in Kämpfen, weil alle Trainer dort normale Proportionen besitzen – letztendlich unter den persönlichen Geschmack. Trotzdem wirken die Schrumpfgestalten deplatziert und aus der Zeit gefallen.

Zugänglichkeit und Händchenhalten

Zu guter Letzt noch ein Thema, das nicht nur die Fans, sondern auch die Zielgruppe spaltet: Her-

Dank der praktischen VM-App halten euch Bäume, Felsbrocken undso weiter nicht auf. Ein Teammitglied müsst ihr den nervigen Terrain-Attacken nicht mehr opfern.

Die Kämpfe gegen die Arenaleiter machen nicht nur wegen der fetzigen Musik echt Laune. Leider sind sie, wie auch der Rest des Spiels, fast alle viel zu einfach.

ausforderung und Zugänglichkeit. Die Pokémon-Spiele waren noch nie dafür bekannt, besonders schwierig zu sein, dennoch lässt sich in den letzten Jahren ein Trend beobachten, der Anfängerfreundlichkeit priorisiert und die Titel damit unattraktiver für ältere Fans macht. Auch die Remakes verfolgen diese Entwicklung.

Problematisch ist dabei nicht die Zugänglichkeit selbst, sondern die fehlende Möglichkeit, die anfängerfreundlichen Neuerungen abzustellen. So ist der EP-Teiler zwar schon seit der 8. Generation ein Item, das dem ganzen Team Erfahrungspunkte verschafft. Allerdings lässt sich der EP-Teiler in den Remakes von Diamant und Perl nicht einmal abstellen, wodurch euer Team zwangsläufig immer stärker ist als die Pokémon der Gegner.

Mein gesamtes Team war trotz Austauschens einiger Mitglieder fast durchgehend fünf bis zehn Level über den Pokémon der normalen Trainer, wodurch ein permanentes Ungleichgewicht herrschte. Grund dafür ist auch, dass man sich strikt an die Levelkurve und Aufstellungen aus Diamant und Perl gehalten hat, anstatt die aus der Zusatzedition Platin zu übernehmen. Schuld daran ist auch die mit der Zeit steigende Zutraulichkeit eurer Pokémon, wodurch eure Teammitglieder nicht nur mehr Erfahrung erhalten, sondern im Kampf auch Angriffen ausweichen, kritische Treffer überleben oder leichter Volltreffer erzielen können. Abstellen lässt sich das nicht. Und auch abgesehen vom Schwierigkeitsgrad triefen die Neuauflagen vor erzwungener Einsteigerfreundlichkeit. Tutorials lassen sich nicht überspringen, im Menü bekommt ihr zwangsläufig mitgeteilt, wo ihr als nächstes hinmüsst, und habt ihr ein Pokémon einmalig getroffen, werden euch in darauffolgenden Kämpfen stets die wirksamen Wechselwirkungen eurer Attacken angezeigt. Das Pokémon-Franchise ist zu einem unmöglichen Spagat gezwungen: Fans der ersten Stunde genauso wie Neulinge und zehnjährige Pokémon-Trainer gleichzeitig zufriedenzustellen, wird mit jedem neuen Ableger schwieriger. Gerade alteingesessene Spieler werden jedoch durch die erzwungene Anfängerfreundlichkeit und den nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad zunehmend von der Reihe weggeschoben. Der Grund dafür liegt natürlich bei der Verlagerung der Hauptzielgruppe, kritisieren kann (und sollte) man diese Design-Entscheidungen nichtsdestotrotz.

Grundsolide Neuauflagen

Strahlender Diamant und Leuchtende Perle sind in ihrem Kern extrem konservative Remakes, die mit einer hochgradig originalgetreuen Umsetzung der Vorlagen ein altes Pokémon-Spiel in neuem Gewand servieren. Komfortänderungen und besonders der erweiterte Untergrund sind durchdachte und spaßige Features. Auch die Präsentation ist abseits einiger optischer Aussetzer und dem Chibi-Look gelungen, der Soundtrack begeistert durch Varianz und Dynamik.

Anfänger und junge Spieler bekommen dank der Mischung aus Sammelfaszination und spaßigen Features ein charmantes, formelhaftes und fesselndes Pokémon-Abenteuer geboten. Langjährige Fans hingegen werden sich über die nostalgische Rückkehr nach Sinnoh zwar freuen, dürften angesichts der fehlenden Herausforderung und dem zwanghaften Händchenhalten mit den Zähnen knirschen.

Jonas Höger & Katharina Pache

Zum Abschluss gibt es noch ein Schmankerl für Fans der Originale: Spielt ihr im Handheld-Modus, könnt ihr per Touchscreen wieder eure Orden polieren!

Die 4. Generation der Pokémon-Spiele weist bereits eine beeindruckende Anzahl Taschenmonster auf. Wie immer müsst ihr euch am Anfang für einen von drei Startern entscheiden – wie wäre es mit dem süßen Plinfa?

MEINUNG
Jonas Höger

Ach Pokémon, warum machst du es mir denn bloß so schwer?

Das Pokémon-Franchise gehört für mich nicht nur zu meinen liebsten Videospielserien, sondern hat mich auch seit meiner Kindheit begleitet und geprägt. Mir ist bewusst, dass ich nicht mehr zur Hauptzielgruppe gehöre und verstehe, warum man die Spiele zunehmend anfängerfreundlicher und damit einhergehend auch einfacher gestaltet. Was mir nicht in den Kopf will, ist, warum viele dieser Funktionen nicht optional sind. Gebt mir doch wenigstens die Möglichkeit, Features wie den EP-Teiler abzuschalten, wenn ihr schon keinen alternativen Schwierigkeitsgrad ins Spiel programmiert. Trotz alledem hatte ich aber meinen Spaß mit den Neuauflagen. Der Untergrund war schon damals ein toller Zeitvertreib und hat durch die Neuerungen nur dazugewonnen. Die berühmte Pokémon-Formel rund um das Sammeln und Kämpfen mit den vielen verschiedenen Taschenmonstern holt mich ohnehin jedes Mal aufs neue ab. Abseits der erwähnten Probleme und der durchwachsenen Optik sind Strahlender Diamant und Leuchtende Perle deshalb durchaus eine Reise wert.

Infos

Termin:	19. November 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	ILCA
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Pokémon-Formel zündet nach wie vor
- ✚ Fantastischer Soundtrack
- ✚ Untergrund dank Pokémon-Unterschlüpfen noch umfangreicher
- ✚ Angenehme Komfortänderungen
- ✚ Optisch ein Wechsel zwischen Momenten echter Schönheit …
- ➖ … und konturlosen, unscharfen Matscharealen
- ➖ Zwanghaftes Händchenhalten
- ➖ Viel zu einfach, unter anderem wegen nicht abschaltbarem EP-Teiler
- ➖ TM-Mechanik ist extrem rückschrittlich

Wertung

7

Solides Remake für Jung und Alt, das sich zu sehr auf Anfängerfreundlichkeit versteift.

FOOTBALL MANAGER 2022 TOUCH

Wir haben uns zum Release in den Football Manager 2022 gestürzt und klären im Test, was das Gameplay der Fußball-Simulation zu bieten hat.

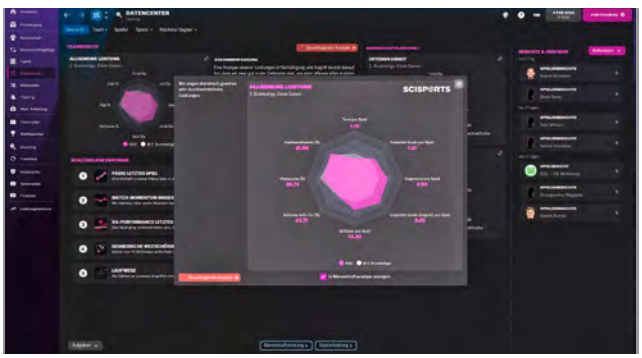
Die schillernde Welt des Profifußballs hautnah erleben! Das ist das Versprechen des Football Managers 2022. Hier könnt ihr endlich eurem Lieblingsverein zu dem sportlichen Erfolg verhelfen, den er tatsächlich verdient hat. Champions League im Karlsruher Wildparkstadion? In der Theorie kein Problem!

In der Praxis könnte bei einigen allerdings recht schnell ein Gefühl der Ernüchterung aufkommen. Denn der FM 2022 ist kein FIFA-Karrieremodus. Hier klappt es nicht, einfach mal ein paar Millionen in neue Spieler zu buttern und dann die Konkurrenz aus dem Stadion zu schießen – nur, weil man auf dem auf dem Papier den besseren Kader hat. Stattdessen wird von euch als Vereinsmanager ein gutes Stück Arbeit verlangt: Taktiken wollen ausgetüftelt, Trainingspläne erstellt, Transfers eingetütet und Talente gescoutet werden. Nur auf der Switch erscheint der FM 2022 in der leicht abgespeckten Touch-Variante, die aber immer noch sehr viel Inhalt bietet.

Das schöne Spiel?

Sagen wir es einfach frei heraus: Nein, der Football Manager ist auch in seiner neuen Ausgabe kein Augenschmaus. Das zeigt sich schon beim Spieleinstieg,

Die Manager-Avatare, die ihr mit Hilfe eines Editors erstellt, schauen ganz schön gruselig aus. Ein Optik-Highlight ist der FM 2022 definitiv nicht.

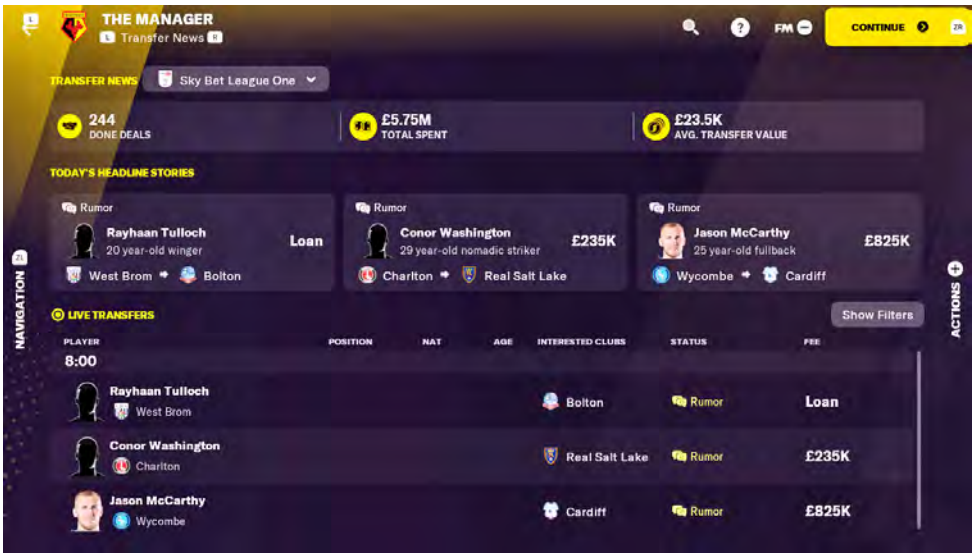


Die Grafiken und Statistiken des Datencenters wurden in Zusammenarbeit mit dem Sportanalyseunternehmen Scisports entwickelt. (Bild aus der PC-Fassung)

wo ihr euch ein virtuelles Alter Ego zusammenbasteln könnt. Die Manager-Avatare stammen offenbar direkt aus dem Uncanny Valley. Mit ihren toten Augen, ihrer bleichen Haut und ihren unrunden Bewegungen eignen sich die Dinger eher fürs Gruselkabinett als für einen abendlichen Auftritt in der Sportschau. Dass die diversen Bärte so aussehen, als hätte man sie mit Microsoft Paint designt, hilft jetzt auch nicht wirklich weiter.

Im weiteren Spielverlauf wird es nur bedingt besser. Habt ihr euch für einen Verein entscheiden und seid in der Zentrale (also quasi dem Main Hub des Spiels) angelangt, folgt erst einmal die kalte Dusche. Das ist also der Ort, in dem ihr die nächsten 1000 Stunden eures Manager-Daseins verbringen werdet: Menüs über Menüs, ein Sammelsurium aus Listen, Statistiken und Graphen. Ein Urwald aus Zahlen und Buchstaben. Kurzum: ein Fest für jeden Excel-Fetischisten. Der Rest könnte zunächst hingegen ein wenig abgeschreckt werden, besonders ob der Masse an Inhalten. Der FM 2022 wartet mit sage und schreibe 16 Vereinsbereichen auf, die ihr über eine Leiste am linken Bildschirmrand aufrufen könnt. Die sind dann nochmal in zig weitere Unterbereiche aufgeteilt. Da verliert man als Einsteiger gerne mal den Überblick.

Besonders, da es die ganzen Bildschirme ja nicht allein zum Spaß gibt. Der Football Manager

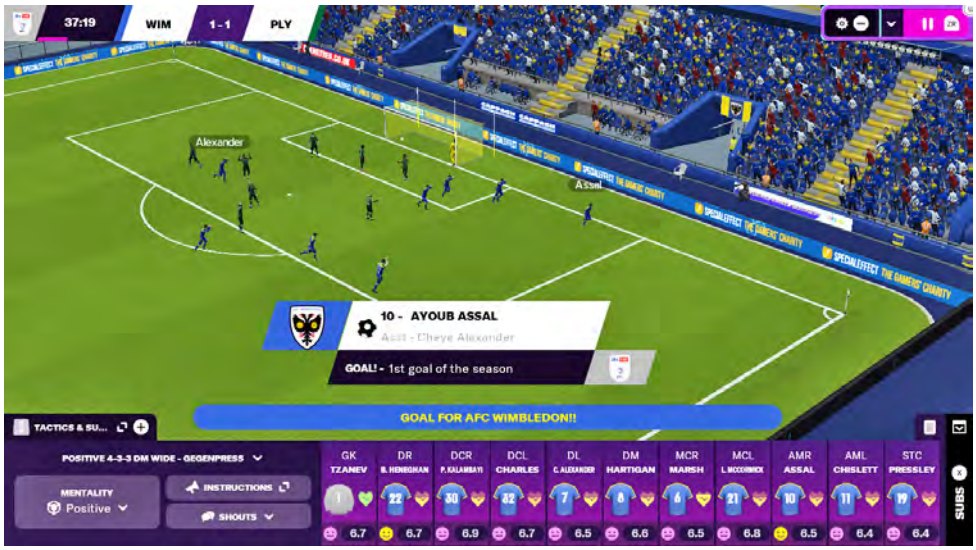


Durch die Menüs steuert ihr per Touch-Kontrolle, mit dem Gamepad oder ihr manövriert einen Mauszeiger mit dem Stick.

überlässt euch die volle Kontrolle über euren Verein. Entsprechend gibt es überall etwas zu tun. So viel, dass alle Aufgaben hier aufzuzählen, maßlos den Rahmen sprengen würde. Daher beschränken wir uns mal nur auf ein paar ausgewählte, die Mannschaftsübersicht zum Beispiel. Hier könnt ihr euch euren Kader im Detail anschauen. hier gelangt ihr auch blitzschnell auf das Profil eines Kickers inklusive umfangreicher Leistungsdaten, setzt ihn auf die Transferliste, erarbeitet Entwicklungspläne, handelt neue Verträge aus oder verabredet euch einfach für ein kurzes Gespräch. Im Trainingsbereich stellt ihr derweil individuelle Drills zusammen, formt Mentoring-Gruppen, lobt und kritisiert Trainingsleistungen oder schaut, wie sich die Intensität eurer Einheiten auf das Verletzungsrisiko auswirkt. An jeder Stellschraube lassen sich Feinjustierungen vornehmen und Arbeitsabläufe optimieren.

The Trend is your Friend

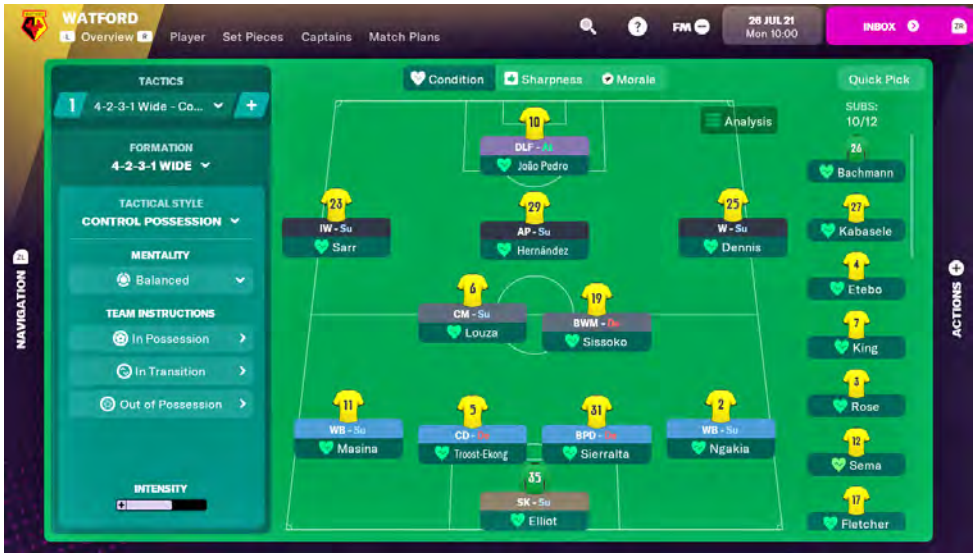
Ganz neu mit dabei ist das Datencenter. Hier könnt ihr euch umfangreiche, hübsch aufbereitete Analysen eurer Mannschaft zu Gemüte führen. Wie schlagt ihr euch im Vergleich zum Rest der Liga? Schießt ihr weniger Tore als der Durchschnitt? Habt ihr vielleicht ein Problem bei Distanzschüssen? Die Diagramme von Scisports, einem renommierten internationalen Sportanalyseunternehmen, haben die Antwort parat! Naja, zumindest sofern ihr versteht, wie ihr sie lesen müsst. Euch das irgendwie beizubringen, dabei gibt sich der Football Manager aber immerhin redlich Mühe. Die Entwickler von Sports Interactive waren sich natürlich bewusst, dass ihr Spiel für Neueinsteiger ein ziemlicher Overkill sein kann und versucht daher, Anfänger möglichst langsam an die wichtigsten Mechaniken heranzuführen. Das passiert aber zumeist nur mittels Erklärtexten. Wenn ihr etwa zum ersten Mal einen Vertrag aushandelt, bekommt ihr beigebracht, was die Schaltflächen für Funktionen haben. Welche Anstellungsarten gibt es? Was sind Zusatzklauseln? Wie wirkt sich das Gehalt auf euer Budget aus und so weiter. Danach werdet ihr allerdings euch selbst überlassen. Es gibt kein tatsächliches Tutorial, das euch an der Hand nimmt und durch den Verhandlungsprozess führt. Ein „Learning by Doing"-Effekt wie in We Are Football stellt sich nicht ein. Wer nach der Einführung noch Fragen hat, dem bleibt also keine andere Wahl, als das 20 Kapitel umfassende Handbuch zu resultieren.



Eine Optik auf dem Niveau von FIFA dürft ihr im Football Manager nicht erwarten, insbesondere nicht von der Touch-Version.

Mailand oder Madrid – Hauptsache mit Lizenz

Neben fast 200 Ländern, die ihr als Nationaltrainer übernehmen könnt, stehen euch nochmal über 100 Ligen zur Auswahl – darunter



Zahlreiche Ligen sind komplett lizenziert. Ihr bekommt also alle offiziellen Logos, Trikots, Namen und so weiter.

auch Vertreter aus Lettland oder Singapur. Aus Deutschland sind die ersten drei Spielklassen und der DFB-Pokal vertreten, allesamt voll lizenziert. Darüber kann man beim besten Willen nicht meckern. Auch wenn We Are Football im Vergleich sogar noch einen Schritt weitergeht. Da gibt's ja selbst die fünf Regionalligen und die Bundesliga der Frauen!

Ebenfalls etwas schade: Einige Ligen wie die englische Premier League kommen komplett ohne authentische Team-Namen und Logos daher. Hier bietet auf dem PC der externe Editor Abhilfe, oder ihr ladet euch über den Steam Workshop eine angepasste Datenbank der Community herunter – auf der Switch müsst ihr mit dem Status Quo leben.

It's in the Game!

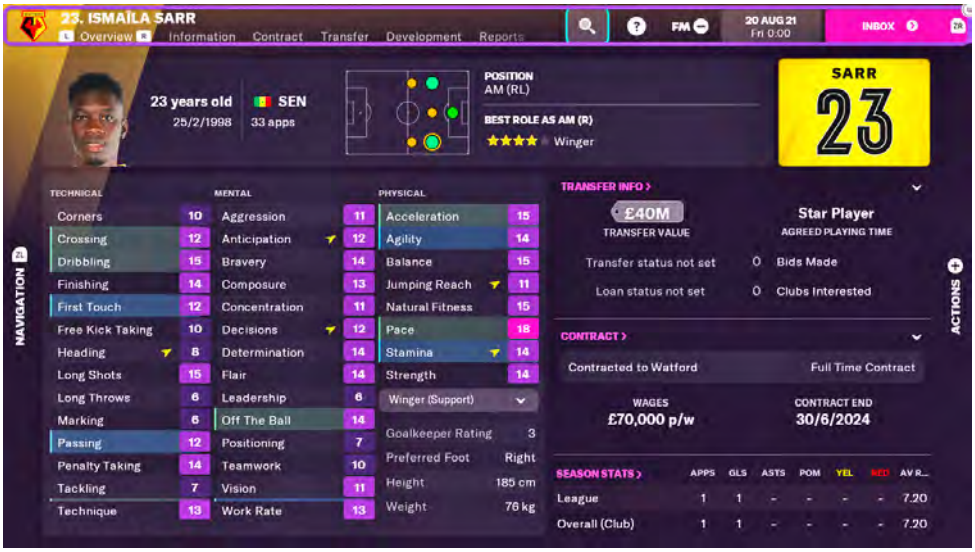
Apropos Datenbank: Bereits der Original-Umfang des Football Managers 2022 ist absolut beeindruckend. Dank eines riesigen Scouting-Netzwerks enthält das Spiel über 500.000 Athleten, deren Eigenschaften, Fähigkeiten und Entwicklungspotenzial haarklein aufgedröselt werden. Nicht umsonst nutzen einige Vereine den FM, um auch im echten Leben auf Talentjagd zu gehen. Sogar für alle Vereinsangestellten vom Präsidenten bis zum Physiotherapeuten wurden authentische Profile erstellt. Eine wahnsinnige Detailverliebtheit! Dazu ist der Titel auch in Sachen Regelkunde up-to-date: In der Bundesliga dürft ihr tatsächlich fünfmal wechseln, nicht nur dreimal wie es beispielsweise FIFA erlaubt. Auch auf Torlinientechnik und den Videoassistenten braucht ihr nicht verzichten. Vor dem Spiel stellt ihr euch in Pressekonferenzen den kritischen Fragen von Kicker und Sportbuzzer. Nach dem Spiel geben Fans auf Twitter ihren Senf dazu. So baut der Football Manager ein authentisches virtuelles Fußballuniversum auf, in dem ihr euch komplett verlieren könnt. Wenn es erst einmal Klick gemacht hat, wenn alle Rädchen ineinandergreifen und man die Früchte seiner harten Arbeit ernten kann, dann entwickelt der Titel eine Sogwirkung, aus der man sich so schnell nicht mehr befreit.

Man kann den FM 2022 aber auch in ausgewählten Häppchen genießen. Zum Beispiel, indem man einen Großteil der Aufgaben einfach auf seine Mitarbeiter abwälzt. Die treten dann in einem neuen, wöchentlichen Meeting mit Vorschlägen an euch heran, die ihr dann schnell und problemlos mit einem Mausklick umsetzen könnt. Sogar Aufstellung und Taktik lassen sich an den Co-Trainer delegieren. Dann müsst ihr euch eigentlich nur noch um die Transfers kümmern. Die wurden mit dem frisch eingeführten „Deadline Day Drama"-Feature nochmal etwas spannender gestaltet. 24 Stunden vor Schluss der Transferperiode bekommt das Nutzerinterface einen komplett neuen Anstrich und wird durch einen Liveticker zu aktuellen Wechseln und Gerüchten ergänzt. In eurem Posteingang flattern Mails von Spielerberatern herein, die ihre Klienten noch flott bei einem anderen Arbeitgeber unterbringen wollen. Das sorgt alles für bedeutend mehr Dynamik. Die Transfersummen, die hin und her fließen, wirken ebenfalls etwas realistischer als in der Vergangenheit. Auch wenn wir nicht glauben konnten, dass wir für KSC-Toptorschütze Philipp Hofmann keinen Abnehmer finden konnten, der gewillt war 900.000 Euro Ablöse zu zahlen.

Hätte, hätte, Dreierkette

Ebenfalls neu: die überarbeitete Match-Engine. Die bietet flüssigere Animationen und eine klügere KI. Die voll simulierten Partien, die das Menü-Geklicke immer wieder auflockern, bieten so ein wenig mehr für das Auge als noch vergangenes Jahr. Die Grafik eines FIFA dürft ihr natürlich noch immer nicht erwarten, der Fokus liegt beim FM 2022 aber auch ganz woanders: beim Managen und Herumtaktieren. Das könnt ihr während eines laufenden Spiels machen, indem ihr auswechselt, dynamisch eure Strategie ändert oder per Zuruf individuelle Anweisungen gebt. Auch eine gepfefferte Kabinenansprache kann mal zum Erfolg führen.

Viel wichtiger ist aber natürlich die Vorbereitung vor einem Spiel: Ihr könnt versuchen, Li-



Der Football Manager 2022 besteht – wie üblich – vor allem aus Menüs, Tabellen und Statistiken.

verpools Gegenpressing oder das Tikitaka des FC Barcelona zu kopieren. Alternativ kreiert ihr an der Taktiktafel euren ganz eigenen Spielstil in der einzigartigen 1-1-8-Formation, stellt die Grundausrichtung auf volle Offensive, in der Verteidigung auf Abseitsfalle und in der Offensive auf Flanken bis zum Umfallen. Mehr Kontrolle geht quasi nicht!

Allerdings bringt euch das alles auch nichts, wenn ihr trotz des perfekten Matchplans hilflos von der Seitenlinie aus zuschauen müsst, wie euer Team kläglich gegen den Tabellenletzten untergeht. Ohne so wirklich zu wissen, warum. Auch nach 30 Stunden hatten wir oft noch das Gefühl, den Football Manager 2022 nicht vollends verstanden zu haben.

Spielzeit ist ohnehin ein gutes Thema: Der FM 2022 ist nämlich ein echter Zeitfresser. Mehrmals pro Tag wird die Simulation unterbrochen, weil ihr auf eine nichtige Email antworten müsst. Bei den Partien könnt ihr zwar auf eine beschleunigte Textdarstellung umschalten, aber nicht direkt zum Ergebnis springen. So haben wir es im Verlauf unseres Tests (also wie gesagt fast 30 Stunden) nicht mal geschafft, auch nur eine komplette Saison fertig zu spielen. Und da hatten wir die anderen Modi wie den Fantasy Draft oder den Online-Multiplayer noch gar nicht ausprobiert – Letzterer wird auf der Switch erst im Frühjahr nachgeliefert, ein konkreter Termin steht noch nicht fest. Man kann also getrost sagen: Sports Interactive bietet hier wirklich viel Spiel fürs Geld. Die Frage bleibt nur: Wie viel davon ist auch neu? Wie bei jedem jährlichen Release kann man auch beim FM 2022 darüber diskutieren, ob es sich angesichts der doch eher spärlichen Veränderungen lohnt, hier schon wieder Geld auszugeben. Oder ob der Preis von immerhin knapp 40 Euro nicht doch ein wenig dreist ist. Besonders, wenn man bedenkt, dass einem Ingame-Käufe aufgedrängt werden und man zu Spielbeginn seine Nutzerdaten und seine Seele an Publisher Sega verkauft, damit der einem passende Bandenwerbung anzeigen kann.

Unser Fazit lautet: Wer neu in die Serie einsteigen möchte, der macht mit dem Football Manager 2022 absolut nichts falsch. Ihr benötigt zwar etwas Lernwillen und Geduld, um Erfolge zu feiern. Die Switch-Fassung hat zudem nicht alle Features der „großen" Version. Sie bietet aber immer noch jede Menge Spieltiefe. Im gedockten Modus könnt ihr per Controller durch die Menüs steuern oder einen Mauszeiger mit dem Stick steuern. Mobil nutzt ihr den Touchscreen. Wer bereits eine der Vorgänger-Versionen besitzt, der kann aber auch getrost bei dieser bleiben.

David Benke

In Pressekonferenzen werdet ihr von Medienvertretern ausgequetscht. Dieser Aspekt wurde in der Touch-Version leicht abgespeckt. (Bild aus der PC-Version)

Bei der Aufstellung habt ihr freie Hand. Ihr könnt etwa auch in einer 1-1-8-Formation spielen. (Bild aus der PC-Fassung)

MEINUNG
David Benke

Der Football Manager 2022 ist das beste Spiel seiner Nische.

Der Football Manager bleibt auch in der diesjährigen Ausgabe ein harter Brocken. Wer nicht bereit ist, dutzende Stunden zu investieren, um sich in die Feinheiten des Spielprinzips einzuarbeiten, der wird hier schnell frustriert das Handtuch werfen. Der FM 2022 ist kein FIFA, kein We Are Football. Er ist kein leichtherziger Fußball-Spaß für Zwischendurch, sondern eine knallharte Vollzeit-Verpflichtung, die euch jede Menge Geduld und auch ein wenig Leidensfähigkeit abverlangt. Die Hartgesottenen unter euch, die genau das mitbringen, belohnt er dafür aber auch mit der besten Spielerfahrung, die das sehr spezielle Genre zu bieten hat. Nur ein wenig mehr Innovation hätte ich mir schon gewünscht. Wenn Sports Interactive nicht aufpasst, dann hängt man hier bald in derselben Stagnationsschleife fest wie EA Sports mit seiner FIFA-Serie.

Infos

Termin:	08. November 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sports Interactive
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Umfangreiches Lizenzpaket
- ✚ Volle Kontrolle über den Verein
- ✚ Tutorials, Tipps und Hilfen
- ✚ Unglaublicher Detailgrad
- ✚ Riesige Datenbank mit Ligen, Vereinen und Spielern
- ✚ VAR und Torlinientechnik
- ✚ Neues Deadline-Day-Drama
- ✚ Überarbeitete Match Engine
- ✚ Diverse Online-Modi
- ➖ Spieleinstieg unfassbar komplex
- ➖ Langsames Spieltempo
- ➖ Grafik teils immer noch altbacken
- ➖ Ingame-Käufe und Werbung
- ➖ Touch-Version mit ein bisschen weniger Tiefgang

Wertung

8

Dieser Zeitfresser ist nichts für die breite Masse, sondern nur für Hardcore-Fans.

BEYOND A STEEL SKY

Nach 27 Jahren ist es soweit: Beyond a Steel Sky erscheint, die Fortsetzung des beliebten Adventure-Klassikers Beneath a Steel Sky. Ob die sich lohnt und wie gut das Adventure von Revolution Software im Jahr 2021 angekommen ist, klären wir im Test.

Zu den großen Legenden des Adventure-Genres der 90er Jahre zählen natürlich Lucas-Arts-Klassiker wie The Secret of Monkey Island und Day of the Tentacle, die beide meilenweit über die Grenzen des Mediums Videospiele hinaus bekannt und beliebt sind. Doch auch das 1994 veröffentlichte Kultspiel Beneath a Steel Sky reiht sich in diese Spitzenriege ein. Das vier Jahre zuvor von Charles Cecil, Tony Warriner, David Sykes und Noirin Carmody gegründete Entwicklerstudio Revolution Software ist neben der Adventure-Perle maßgeblich für die Baphomets-Fluch-Reihe und Lure of the Temptress bekannt.

27 Jahre nach der Veröffentlichung des Erstlings Beneath a Steel Sky entführt uns Cecil gemeinsam mit Watchmen-Zeichner und Comic-Legende Dave Gibbons – der auch schon für das Design von Beneath a Steel Sky verantwortlich war – auf der Switch ein weiteres Mal in die eindrucksvolle Mega-Metropole Union City. Wir lassen es uns natürlich nicht nehmen, euch in diesem ausführlichen Test zu verraten, ob sich die außerordentlich lange Wartezeit auf das sympathische Adventure tatsächlich gelohnt hat und wie sich Beyond a Steel Sky im Kontrast zu modernen Ablegern des angestaubten Genres schlägt.

Die großen Fußstapfen

Mitte der 90er-Jahre erschien das Cyberpunk-Point&Click Beneath a Steel Sky für PC und Amiga. Das Adventure erzählt die Geschichte des charismatischen Ödländers Robert Foster, der den sogenannten Gap, eine lebensarme Wüste im dystopischen Australien, verlässt. In Union City will er die alles kontrollierende künstliche Intelligenz LINC gemeinsam mit seinem Partner Joey in ihre Schranken weisen. Joey ist ein von Robert gebauter Roboter, der als Sidekick und bester Freund des Protagonisten fungiert. Die Stadt wird durch eine Kuppel von den Gefahren des Ödlands und der Luftverschmutzung geschützt und bildet so einen starken Kontrast zum Gap und Robert selbst. Nach dem Sieg über LINC übergibt Robert Union City in die Hände von Joey, der die Stadt in einen besseren Ort verwandeln soll. Die Handlung von Beyond a

Esgreift zwar mehrfach auf gleiche Umgebungen zurück, trotz alledem präsentiert sich Beyond a Steel Sky mit viel Abwechslung. (Bild aus der PC-Fassung)

Beyond a Steel Sky setzt voll auf eine Comic-Präsentation. Das ergibt auch Sinn, schließlich ist der Herr hinter dem Design Comic-Legende Dave Gibbons.

Steel Sky setzt zehn Jahre später an und möchte Fans der alten Tage und Neulinge zugleich abholen. Der vom Team gewählte Zeitsprung eröffnet nämlich viele neue Handlungsmöglichkeiten für das altbekannte Universum, außerdem gibt er dem Finale von Beneath a Steel Sky genug Raum, sich ordentlich zu entfalten. Doch wie hat sich das Australien der Zukunft verändert? Welche Ereignisse zwingen Robert aus seinem wohlverdienten Ruhestand? Und wie sinnvoll wird eigentlich der Vorgänger durch das 26 Jahre später veröffentlichte Sequel fortgeführt?

Die Kulissen überzeugen durch die Bank, besonders die festliche Plattform der „Ambitionsgala“. (Bild aus der PC-Fassung)

Zurück nach Union City

Die Geschichte von Beyond a Steel Sky wird mithilfe einer enorm hübschen Comic-Präsentation erzählt. Viele Story-Passagen werden uns durch ansprechende Panels und schöne Zeichnungen nähergebracht. So auch das Intro des Adventures, in dem wir erfahren, dass der kleine Junge Milo von einem sogenannten „Stalker“ vor den Augen von Robert entführt wird. Bei den angsteinflößenden Maschinen handelt es sich um riesige vierbeinige Roboter. Natürlich will Robert den Jungen retten und folgt so der Spur des Stalkers, die ihn schrittweise (zurück) nach Union City führt. Doch bevor Robert seine Detektivarbeit in Union City beginnen kann, muss er erst einmal einen Weg in die von Industriekomplexen geprägte Großstadt finden. In den ersten Spielstunden bieten wir also Genre-typisch unsere Dienste bei diversen NPCs an und führen eine Vielzahl von Gesprächen, um uns schrittweise Zutritt nach Union City zu verschaffen. Außerdem greifen wir auf die ID eines gewissen Graham Grundy zurück, dessen Leiche wir in der Wüste gefunden haben. Für eine frühere Vorschau haben wir diese Passage bereits gespielt, die Frage blieb also, wie umfangreich sich das Abenteuer innerhalb der Stadtmauern noch weiterentwickeln würde.

In der Stadt angekommen, entfalten sich die vielen Stärken von Beyond a Steel Sky, so zum Beispiel Union City selbst und das System, wie die Stadt funktioniert. Die toll geschriebenen Einwohner werden von diversen Ministerien im Auge behalten, die dafür zuständig sind, die Zufriedenheit, den Glückslevel oder die Ambitionen jedes Einzelnen auf einem angemessenen Niveau zu halten. Belohnt wird man durch sogenannte Qdos, die das Ansehen in der Gesellschaft maßgeblich widerspiegeln. Wer sich zum Beispiel nicht an den monatlichen Wahlen für die Geschmacksrichtung des an jeder Ecke auffindbaren Getränks Spankles beteiligt, der muss felsenfest damit rechnen, dass sein Qdos-Level sinkt. Richtig gelesen: Ein angesehener Bürger besitzt ein Qdos-Level von „A“ oder „B“, je schlechter die Benotung, desto geringer die gesellschaftliche Reputation. Dieses Prinzip findet sich auch in den Bezirken von Union City wieder. Die Elite der Stadt bewohnt die unteren Wohnsiedlungen und nicht etwa, wie manche vermuten würden, die Skyline von Union City. Im höchsten Bereich der Stadt finden sich leerstehende Industriegebäude und gefährliche Zonen, die gemieden werden sollten. Das liegt unter anderem an der Luftverschmutzung. Außerdem gibt es eine Aufwertung des LINC-Systems aus Beneath a Steel Sky: MINOS. Wie auch die alte Version läuft alles in der Stadt über MINOS. Themen wie die Kontrolle durch technologischen Fortschritt stehen also wieder im Mittelpunkt.

Die ersten Stunden verbringen wir vor den Mauern von Union City. Dahinter erwartet uns unser alter Kumpel Joey.

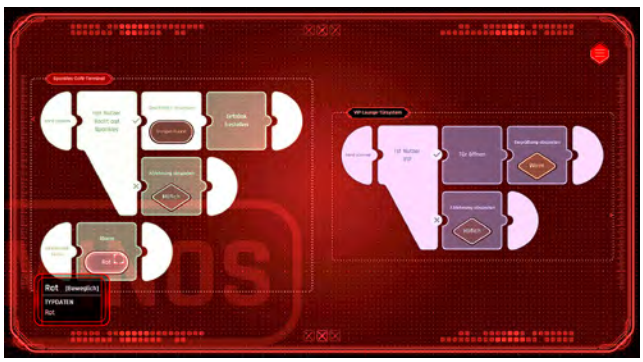
Revolution Software skizziert mit Beyond a Steel Sky ein spannendes Gesellschaftsbild, welches die Motivationskurve beim Erkunden der Stadt und den Gesprächen mit den vielen Einwohnern kontinuierlich auf hohem Niveau hält. Zusätzlich kann die Geschichte rund um die Kindesentführung und die damit verbundenen dunklen Geheimnisse der Stadt überzeugen. Lediglich das Finale hinterlässt einen leichten Beigeschmack, fast so, als wären dem Team rund um Cecil und Gibbons die Fäden zum Ende hin etwas aus den Fingern gerutscht. Die Handlung macht viel Spaß und fühlt sich rund an, eine imposante Auflösung und große Story-Wendungen sollte man aber nicht erwarten. Dafür kann man sich während der circa acht- bis zehnstündigen Spielerfahrung aber auf

Mit Kanonen auf Spatzen schießen? Nein, wir werfen mit Böllern auf Kakadus. Das ist etwas ganz anderes!

eine Vielzahl an toll geschriebenen Charakteren mit jeder Menge Sympathie und Witz freuen.

Charaktere voller Liebe

Typisch für das Genre liegt ein starker Fokus natürlich auf den unterschiedlichen Charakteren. Wenig überraschend spielt Joey als unser bester Freund und Sidekick wieder eine wichtige Rolle. Der freche Roboter mausert sich in Windeseile zum absoluten Liebling des Abenteuers. Joey ist enorm clever geschrieben, hat jederzeit einen guten Witz auf den Metall-Lippen und – wie zu erwarten – ist er neben Robert der relevanteste Charakter in Beyond a Steel Sky. Doch auch abseits des Duos finden sich viele spannende Persönlichkeiten im futuristischen Australien. Robert übernimmt, wie zu Beginn schon angedeutet, die Identität des Bürgers Graham Grundy. Der ist zwar tot, kann dadurch aber gekonnt von Robert genutzt werden, um sich als eine etablierte Persönlichkeit in Union City zu positionieren. Grundys Ehefrau Songbird weiß natürlich, dass wir nicht ihr verschollener Ehemann sind. Durch das strenge Qdos-System und einige Gründe, die wir hier nicht näher beleuchten möchten, entwickelt sich hier aber eine interessante Beziehung, die uns weitere Details zu Graham und dem über allem schwebenden Komplott in den Mauern von Union City liefert. Auch erwähnenswert ist der Regierungsbeauftragte Mentor Alonso, der perfekt die allgegenwärtige Gefahr verkörpert, mit unserer Identitätsintrige aufzufliegen. Unsere Gespräche und Entscheidungen beeinflussen die Handlung nur sehr gering, der Fokus liegt aber sowieso auf der Flexibilität der Rätsel und der enorm charmanten Spielwelt.



Das Universal-Hacking-Tool bringt frischen Wind in die ansonsten sehr klassische Adventure-Struktur von Beyond a Steel Sky. (Bild aus der PC-Fassung)

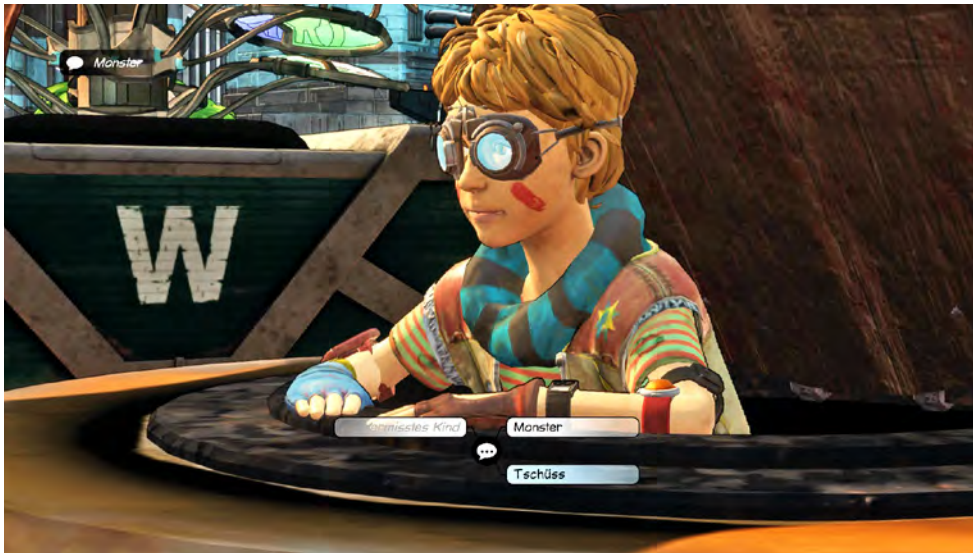
Was ist mit den Rätseln?!

Die Rätsel sind natürlich neben der Welt und den in ihr lebenden Charakteren das pochende Herzstück eines Adventures. Beyond a Steel Sky macht da eigentlich eine gute Figur und setzt zum Großteil auf klassische Adventure-Kost. Doch es gibt auch Neues! So zum Beispiel flexible Lösungswege beim Knobeln. Rätsel können auf unterschiedliche Arten geknackt werden. Sehr angenehm dabei ist, dass die Herausforderungen nicht einfacher werden. Auch wenn die unterschiedlichen Lösungswege oft nur minimalistischer Natur sind, verstärkt dieser Ansatz dennoch enorm die Dynamik in unserer ganz eigenen Spielerfahrung. Nach so viel Lob müssen wir (leider) auch auf einige kleine Negativ-Aspekte eingehen. Meist klappen die verschiedenen Herangehensweisen sehr gut, doch in gewissen Spielmomenten können sie auch zum Genickbruch werden. Halten wir uns zu wenig an die eigentlich angedachten Vorgaben Revolution Softwares, so kann unser Spielverlauf auch mal in einer Sackgasse enden. Sehr früh im Abenteuer sollen wir zum Beispiel unseren U-Chip erneuern. Stattdessen entscheiden wir uns dazu, die Piazza auf Herz und Nieren zu prüfen, landen dann schnell in einem Gebäudekomplex, der Teil des weiteren Handlungsverlaufs ist. Das Problem ist nur, wir haben unseren U-Chip noch nicht erneuert. Nun sind wir aber in dem Gebäude gefangen und können weder vor noch zurück. So etwas ist uns im kompletten Spielverlauf zwar „nur“ zweimal passiert, ärgerlich ist es trotzdem. Häufiges Speichern legen wir euch also explizit ans Herz.

Eine weitere Neuerung ist das Universal-Hacking-Tool, mit dem wir diverse Elektronikgeräte hacken und umschalten können. Im Rahmen kleiner Mini-Games lassen sich so Schaltkreise miteinander vertauschen. Eine Tür mit Hand-Scanner verweigert uns den Eintritt? Skandalös, aber kein sonderlich großes Problem. Wir hacken uns einfach via Knopfdruck ganz frech in den Mechanismus der Tür und verschieben die Felder so, dass fortan nur noch Menschen eintreten dürfen, die KEINE Erlaubnis besitzen. Haha, wäre das echte Leben nur so einfach … das Hacking-Tool fügt sich gut in das Gesamtkonzept des Adventures ein und verleiht ihm einen angenehm frischen Anstrich. Das Knobeln macht also viel Spaß, und auch der Schwierigkeitsgrad ist akzeptabel. Das Abenteuer ist keinesfalls zu leicht, so wie es bei den vielen Telltale-Spielen der Fall ist, ein knallhartes Adventure sollte man sich aber auch nicht erwarten. Und wenn man mal nicht weiter weiß, dann kann man ganz einfach im Menü nach einem kleinen Hinweis fragen.

Die visuelle, auditive und technische Präsentation

Um sich für das Jahr 2021 zu rüsten, setzt Beyond a Steel Sky komplett auf 3D und einen sehr ansprechenden Cel-Shading-Look. Dem gelingt es, die farbenfrohe und überglückliche Stimmung von Union City perfekt einzufangen. Die vielen Hologramm-Werbungen am Piazza, die düsteren und dreckigen Umgebungen in den abgeschiedeneren Teilen der Stadt; jeder Bereich in Beyond a Steel Sky fühlt sich an wie eine interaktive Graphic Novel der Sonderklasse. Die Szenerien erinnert stark an eine Mixtur aus Mad Max und Cyberpunk. Popkulturelle Anspielungen, Referenzen auf alte Revolution-Titel und eine ausgeprägte Liebe zum Detail lassen sich in vielen Szenen erhaschen. In Kombination mit der bereits erwähnten Comic-Präsentation ergibt sich ein sehr an-



Die schrägen Bewohner der Comic-Welt machen Beyond a Steel Sky zu einem Adventure-Vergnügen.

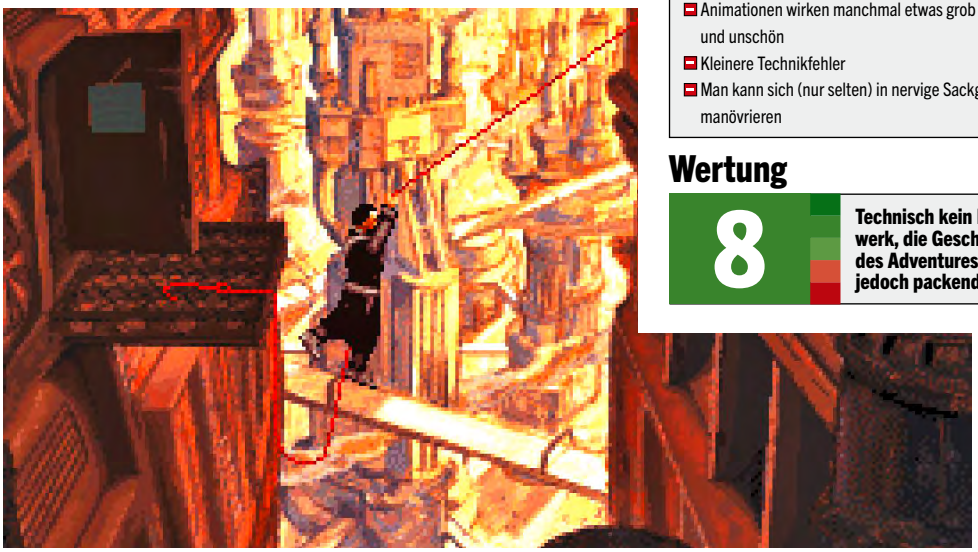
sprechender und stilistisch einzigartiger Look, der uns glaubhaft in die dystopische Zukunftsvision von Australien entführt. Dave Gibbons hat sich weitaus mehr visuell ausgetobt, als das noch beim Vorgänger 1994 der Fall war. Auch ein überraschend dicker Pluspunkt ist die 3D-Kamera. Durch das Apartment von Graham zu stöbern, ab und an aus den Fenstern zu blicken und sich von der eindrucksvollen Kulisse der Metropole erschlagen zu lassen, hat einen ganz besonderen Charme.

Die Musik galt bei Beneath a Steel Sky noch als Kritikpunkt, für das neue Abenteuer setzt das Team auf den Komponisten Alistar Kerley, der mit wundervollen Klängen stets die richtige Gefühlslage aufbaut. Die Opening Credits oder der Soundtrack im städtischen Museum treiben einem enorm emotionale und motivierende Abenteuer-Melodien in die Ohren, die stark an den Epos Star Wars erinnern. Darüber hinaus finden sich natürlich auch Cyberpunk-Elemente in der Musik – musikalisch also sehr gelungen! Die deutschen Sprecher klingen allerdings etwas hölzern. Technisch ist Beyond a Steel Sky weitestgehend in Ordnung, jedoch muss man mit einigen Grafikfehlern zurechtkommen. Mal fängt die Kamera die eigentliche Situation nicht richtig ein, an anderer Stelle wirken die Animationen etwas grob und holprig. Das sind jedoch nur Kleinigkeiten, die uns bei so viel Atmosphäre wenig gestört haben. Nerviger ist da schon eher, dass auf der Switch oft Objekte in der Umgebung hereinploppen. Manche NPCs erscheinen erst auf der Bildfläche, wenn wir ganz in ihre Nähe kommen, sodass man leicht mal eine Person übersieht.

Pflicht für Adventure-Fans

Hat sich die 26 Jahre lange Wartezeit auf einen neuen Teil gelohnt? Definitiv! Das Rätsel-Design ist zwar nicht auf dem Niveau anderer Genre-Größen, doch Neuerungen wie das Universal-Hacking-Tool und die 3D-Kamera wandeln Beyond a Steel Sky in eine einzigartige Spielerfahrung. Der Technik hätte mehr Feinschliff gutgetan, doch der Cel-Shading-Look hilft dabei, über einige Makeln hinwegzusehen. Das Glanzstück des Teams sind aber die schön erzählte Geschichte und – ganz besonders – die spaßigen und charmanten Charaktere, außerdem die Mega-Metropole Union City als Schauplatz. Selbst nach mehreren Tagen Abstand bleiben Spielmomente im Kopf, allen voran Joey, einer der spaßigsten Sidekicks der letzten Jahre. Die Präzision, mit der Revolution Software die 1994 erschaffene Spielwelt in die Neuzeit transportiert hat, ist lobenswert. Wer ein Adventure der alten Schule mit vielen modernen Elementen gutheißt, der kommt um den Titel nicht herum.

Maci Naeem Cheema



Der Adventure-Klassiker und Erstling, Beneath a Steel Sky, erschien 1994 für PC und Amiga.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

So viel Liebe! Beyond a Steel Sky hat kinderleicht mein Herz entführt.

Modern und mit vielen frischen Ideen, zeitgleich aber ein Titel, der alles bietet, was man sich von einem Old school-Adveture so erwartet. Vor meiner ersten Anspiel-Session war mir Beneath a Steel Sky kein Begriff, obwohl Adventures mit zu meinen allerliebsten Genres gehören. Mit Beyond a Steel Sky hat das Team rund um Cecil und Gibbons nun erfolgreich die Faszination von Titeln wie Monkey Island, Day of the Tentacle und neueren Spielen wie Deponia toll in ein modernes Gewand gehüllt. Besonders der Charme und Witz in jedem Dialog und jedem Spielmoment haben es mir angetan. Außerdem finde ich es beeindruckend, mit welcher Präzision es dem Team gelungen ist, die Reihe in die Gegenwart zu hieven. Hoffentlich muss man nicht wieder so lange auf ein neues Abenteuer warten – das wäre nämlich eine Schande.

Infos

Termin:	30. November 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Revolution Software
Entwickler:	Revolution Software
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende und interessante Handlung
- ✚ Viel Witz und Cleverness in den Dialogen
- ✚ Tolle Charaktere, allen voran Robo-Buddy Joey
- ✚ Angenehm moderner Ansatz durch die 3D-Kamera
- ✚ Gelungene Comic-Präsentation des Watchmen-Zeichners Dave Gibbons
- ✚ Union City als eindrucksvoller Schauplatz
- ✚ Musikalische Untermalung, die durchgehend überzeugt
- ✚ Flexible Lösungswege
- ✚ Sehr gute englische Vertonung
- ✚ Mit dem Hacking-Tool ein interessantes neues Feature
- ✖ Keine großen Story-Wendungen
- ✖ Animationen wirken manchmal etwas grob und unschön
- ✖ Kleinere Technikfehler
- ✖ Man kann sich (nur selten) in nervige Sackgassen manövrieren

Wertung

8

Technisch kein Meisterwerk, die Geschichte des Adventures ist jedoch packend.

DEATH'S DOOR

Fordernde Kämpfe und ganz viel Herz – Death's Door ist ein Indie-Action-Adventure, das nach ein paar Wochen Wartezeit auch für Nintendo Switch erschienen ist.

Krähen sind gemeinhin dafür bekannt, nicht nur sehr schlau, sondern auch schelmisch zu sein. Man denke nur an Canuck, ein freches Federvieh, das 2016 ein Messer von einem Tatort stibitzt haben soll und daraufhin berühmt wurde. Weniger kleptomanisch veranlagt, aber genauso gut bewaffnet ist die Krähe im Indie-Adventure Death's Door vom Entwickler Acid Nerve. Das putzige Todesomen ist aber zu mehr fähig, als Seelen zu ernten.

Omen des Todes

Gut, im Spiel führen wir ein Schwert und nicht wie Canuck ein Messer. Aber wir sind schließlich keine normale Krähe. Wir sind ein Schnitter, der mit dem Einsammeln von Seelen seinen Lebensunterhalt verdient.

Genauer gesagt arbeiten wir für die Erntekommission, eine Firma in einer grauen Zwischenwelt im Nirgendwo. Von hier aus führen zahllose Türen an seltsame Orte, an denen sich die Seelen befinden. Wir erfahren dabei nicht, ob die Plätze zu derselben Welt oder zu verschiedenen Welten gehören. Wahrscheinlich muss uns das als kleine Angestellten-Krähe aber auch nicht interessieren. Hauptsache, wir ernten Seelen. Und so beginnt der nächste Tag im Hamsterrad: Seelen verdienen, um damit Türen anzutreiben, die wiederum zu neuen Seelen führen.

Sobald ein Schnitter durch eine dieser Türen tritt, beginnt er zu altern und kann sogar sterben. Das macht uns ein netter Mitarbeiter der Firma noch vor unserer ersten richtigen Mission deutlich – inklusive dramatischer Kameraeinstellung. Er bittet uns außerdem, bloß nicht den Löffel abzugeben, da er keine Lust auf den daraus resultierenden Papierkram hat. Tja, da wird er sich noch wundern.

Aber dann geht es auch schon los mit unserem Auftrag! Zuerst bekommen wir in einer Art Tutorial die Grundsteuerung an die Hand. Danach dürfen wir das Gelernte direkt bei unserem ersten Bosskampf gegen eine dämonische Pflanze einsetzen. Der Kampf geht, je nachdem, wie gut wir uns anstellen, recht flott über die Bühne und stellt uns vor keine größeren Probleme. Mit dieser großen Seele können wir uns jetzt was richtig Schönes leisten und erst einmal in den Urlaub fahren, oder etwa nicht?

Wie gewonnen ...

... so zerronnen. Bevor wir mit unserer Belohnung etwas anfangen können, schlägt uns eine ältere Krähe bewusstlos. Als wir wieder aufwachen, sitzen wir angeschlagen und ohne jegliche Belohnung vor einem weißen Portal. Durch dieses gelangen wir zu einem alten, verlassenen Friedhof, wo sich jede Menge mysteriöse Kreaturen tummeln, von flauschigen, aber bissigen Vampirfledermäusen, bis hin zu seltsamen Wesen mit Türmen statt Schädeln.

Nachdem wir das Gebiet durchkämmt haben, treffen wir plötzlich auf die Krähe, die uns beklaut hat. Es stellt sich heraus, dass sie ebenfalls ein Schnitter ist und seit unbekannter Zeit versucht, ihren Auftrag abzuschließen. Dafür wollte sie unsere hart erkämpfte Seele nutzen, um die Tür mit Energie zu versorgen und zu öffnen, hinter der ihre Seele sitzt. Das hat aber nicht gereicht und so stecken sowohl der alte Schnitter als auch wir in der

Patsche. Denn die Regeln der Kommission besagen: Erst, wenn die Seele zurückgebracht ist, gilt ein Auftrag als abgeschlossen und man darf heimkehren.

Schaffen wir das nicht, können wir unseren Alterungsprozess nicht aufhalten und werden irgendwann sterben. Und das scheint für Schnitter-Krähen eigentlich nicht vorgesehen zu sein. Der Weg zu unserem Ziel ist aber alles andere als einfach: Wir müssen drei sehr mächtige Seelen von extravaganten und sehr alten Wesen einsammeln. Jedes von ihnen regiert sein eigenes Reich, das mit dem Friedhof verbunden ist. Nur diese Seelen haben genug Kraft, um die Tür des Todes zu öffnen. Hinter dieser versteckt sich angeblich die von uns begehrte Riesenseele. Was aber sonst noch hinter dem mysteriösen Tor auf Eindringlinge wartet, kann uns nicht mal die alte Krähe verraten. Da wir aber keine andere Wahl haben, müssen wir losziehen, um uns selbst und den alten Schnitter zu retten. Dabei stellen wir anhand von sich verdichtenden Hinweisen schnell fest, dass die Vorgesetzten in der Erntekommission irgendwie in die Vorfälle verwickelt sein könnten.

Krähe mit Messer

Unsere Kampffähigkeiten sind am Anfang recht übersichtlich. Wir haben einen Schwertschlag, einen schweren Hieb, einen Pfeilschuss und eine Ausweichrolle. Unser Bogen verfügt zudem nur über vier Geschosse, die wir aber durch den Einsatz von Nahkampffähigkeiten auffüllen können. All das klingt nicht unbedingt nach viel Kampfkraft. Damit wir also eine Chance gegen all die seltsamen Wesen haben, müssen wir uns verbessern – nicht nur spielerisch.

Töten wir einen Gegner, bekommen wir Seelenenergie, mit der wir die Eigenschaften unserer namenlosen Krähe verbessern dürfen. So können wir Punkte in Stärke stecken, um härter zuzuschlagen oder sie für Geschick ausgeben, um öfter und schneller auszuweichen. Die Upgrades werden mit höherer Stufe teurer und zusätzliche Fähigkeiten wie den Feuerzauber erhalten wir erst nach bestimmten Bosskämpfen.

Wir müssen uns übrigens nicht nur mit dem Schwert begnügen. Während des Spielens sammeln wir zusätzliche Waffen wie Doppeldolche oder einen Regenschirm ein. Letzterer lässt sich schon zu Beginn des Spiels in der Halle der Türen finden. Bei dieser Halle handelt es sich um unsere Hub-Welt, von der aus wir in die einzelnen Level reisen können. Besonders gut ist der Schirm nicht, er verursacht weniger Schaden und ist auch noch langsamer als das normale Schwert. Dafür sehen wir schon ziemlich schick damit aus.

Es gibt noch mehr Dinge in Death's Door, die wenig nützlich sind, aber schön aussehen. Manche sammelbaren Items fallen beispielsweise in die Kategorie „Glänzendes". Die können wir horten, um damit unseren Schreibtisch in der Kommission zu schmücken und Achievements freizuschalten. Sehr nützlich sind hingegen Kristalle. Finden wir genug davon, können wir die Anzahl unserer Schüsse erhöhen oder unsere Lebensleiste verbessern. Und mehr Leben hat unsere Krähe dringend nötig. In den ersten Kämpfen begrüßt uns sonst schon nach wenigen eingesteckten Treffern der dramatische Todes-Screen.

Gute, alte Zelda-Mechanik: Durch das Schießen von Pfeilen durch Feuerschalen entfacht ihr andere Feuerstellen. Einfach, aber eben auch genial.

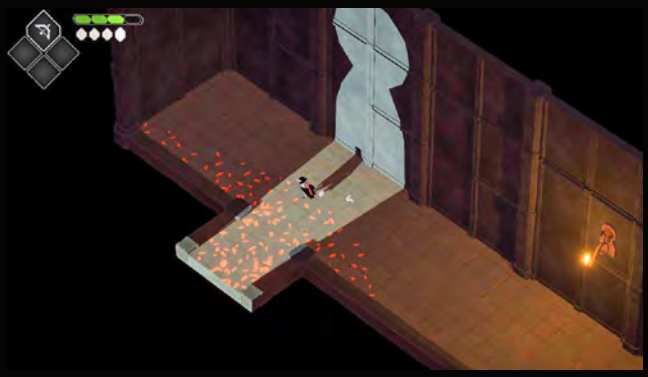
Die Behördenwelt der Todesverwalter ist in Schwarz und Weiß gehalten. Draußen, in der Welt der Lebenden, erstrahlen die Umgebungen in Farbe.

Täglich grüßt der Tod

Aber keine Sorge, wir verlieren bei unserem Tod weder Seelenenergie noch eingesammelte Gegenstände. Wir steigen einfach bei der nächstgelegenen Schnittertür wieder ein. Je nachdem, wie weit die Tür von unserem Todesort entfernt ist, kann das aber dennoch frustrierend werden. Die meisten Gegner respawnen nach unserem Ableben und wir müssen notgedrungen erneut gegen sie antreten, um endlich weiterzukommen. Eine Ausnahme stellen glücklicherweise Bossgegner und die meisten Arenakämpfe dar. Über letztere stolpern wir hin und wieder und können dann erst weiter, wenn alle Monsterwellen, die auf uns einströmen, besiegt sind.

Auch wenn Death's Door mit der stilisierten Grafik und der Krähe süß aussieht, dürfen wir uns nicht davon täuschen lassen. Das Spiel wird zunehmend schwieriger und verlangt uns einiges ab. Vor allem die

Auf eurer Reise trefft ihr allerlei schräge Gesellen, darunter zum Beispiel der verfluchte Topfkopf (mit Suppe drin!).



Die Lichtstimmung und die dramatische Inszenierung von Räumen – und das gelingt sogar in Iso-Ansicht – wissen zu gefallen, auch auf der Switch.

Die schrulligen Bewohner der Spielwelt machen diese nur noch interessanter. Außerdem sind überall spannende Geheimnisse versteckt.

Bosskämpfe sind knallhart. Wie auch in anderen Spielen mit fordernden Endgegnern müssen wir Angriffsmuster lernen und unsere Reflexe schärfen. Auf der Switch läuft Death's Door erfreulich flüssig und stabil, sodass man sich ganz auf das Gameplay konzentrieren kann.

MEINUNG
Monika Himmelsbach

Der kleine Krähen-Schnitter hat mich in seinen Bann gezogen.

Manchmal ist Death's Door ganz schön knackig, vor allem eine Passage im Keramikpalast hat mich echt zum Fluchen gebracht. Aber ich konnte nicht aufhören, ich wollte weiterkommen. Das Spiel hat es wirklich gut geschafft, mich trotz aller Rückschläge bei der Stange zu halten. Ein Schönheitsfehler: Schon vor dem Test spielte ich eine Vorschaufassung von Death's Door, die sehr sauber lief. Deswegen war ich ziemlich verblüfft, dass in der PC-Vollversion Perfomance-Einbrüche auftraten. Auf der Switch hingegen gibt es in dieser Hinsicht keine Probleme, das ist natürlich erfreulich und macht die Zusatzwartezeit ein bisschen wett.

Infos

Termin:	23. November 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Acid Nerve
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Kreatives Gegner- und Umgebungsdesign
- ✚ Spielerisch fordernd und abwechslungsreich
- ✚ Süßer Grafikstil
- ✚ Fordernd, aber nicht überfordernd
- ▬ Manchmal KI-Problemchen
- ▬ Wenig eigene Ideen

Wertung

Niedliches und trotzdem anspruchsvolles Action-Adventure aus bewährten Bausteinen

8

Verschnaufpause

Zwischen den vielen Kämpfen werden auch immer wieder unsere grauen Zellen mit Rätseln gefordert. Die Puzzle sind meist nicht besonders schwierig, stellen aber eine angenehme Abwechslung dar. So müssen wir beispielsweise im Badezimmer der Keramikvilla auf die Spiegelungen am Boden achten. Nur in der Reflexion sehen wir Vasen, die wir dann natürlich auch zerschlagen können. Haben wir das getan, geht eine versteckte Tür zum nächsten Raum auf.

Wer auf Geheimnisse steht, darf sich ebenfalls freuen. Einige Teile der Spielwelt sind nur durch versteckte Pfade zugänglich und wollen erkundet werden. Mit neuen Fähigkeiten wie dem Feuerzauber können wir zudem auch bisher unentdeckte Areale der „alten" Gebiete erkunden. Es zahlt sich also sicherlich aus, hin und wieder mal zurückzukehren.

Nur Keramik im Kopf

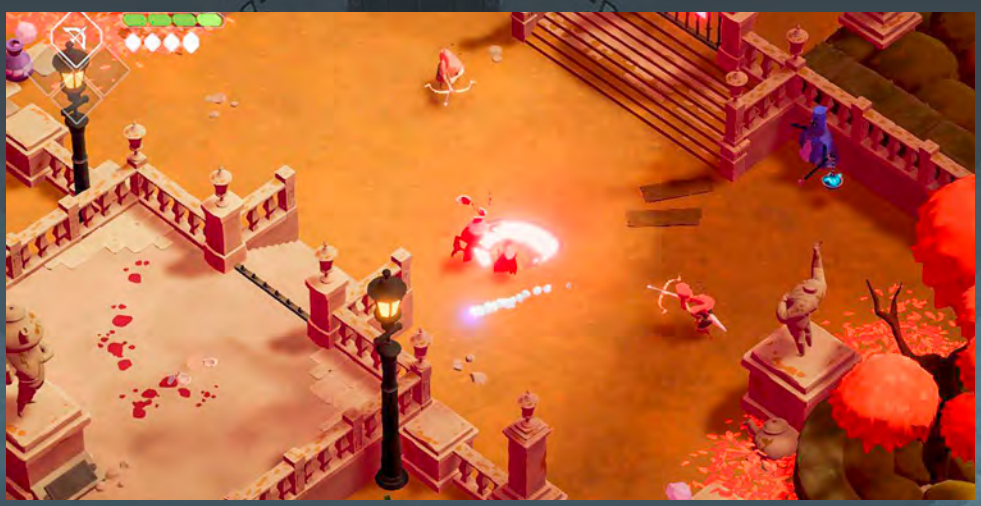
Der Großteil des Spiels folgt einem bewährten Prinzip: Wir kämpfen und rätseln uns durch das Gebiet bis zum Boss durch, schalten neue Fähigkeiten frei und machen uns zum nächsten großen Gegner auf. Die Formel ist aber so gut umgesetzt, dass einem nie langweilig wird. Jedes Reich lockt mit stimmigen Umgebungen und thematisch passenden Gegnern. Dazu kommen NPCs, die nicht nur durch ihr seltsames Design im Gedächtnis bleiben.

An einen Totengräber auf dem Friedhof erinnern wir uns beispielsweise aufgrund seiner tragischen Geschichte. Er will eigentlich nur, dass sein unnatürlich langes Leben endet. Wir sollen ihm dabei helfen, sind aber noch zu schwach dafür. Also seufzt er enttäuscht und bittet uns zurückzukommen, sobald wir stärker sind. Andere Charaktere wiederum lockern die trübe Stimmung auf. So wird das Grundstück der Urnenhexe von seltsamen Wesen bevölkert, deren Schädel durch Keramik ersetzt wurden. Mit am schlimmsten hat es einen Herren erwischt, der jetzt einen Suppentopf als Kopf besitzt.

Das Indie-Spiel Death's Door spielt in einer faszinierenden Welt, die trotz der teils düsteren Themen unglaublich süß aussieht. Die Kämpfe und Rätsel spielen sich flüssig, sodass dieses Krähenabenteuer sehr gut unterhält – auch, wenn es im Grunde sehr wenig eigenständige, neue Ideen bietet und stattdessen auf eine Mischung der beliebtesten Features des Genres setzt.

Die Krähe Canuck ist übrigens seit 2019 verschwunden. Wir vermuten, dass sie zum Schnitter befördert wurde. Das Talent dazu hätte sie.

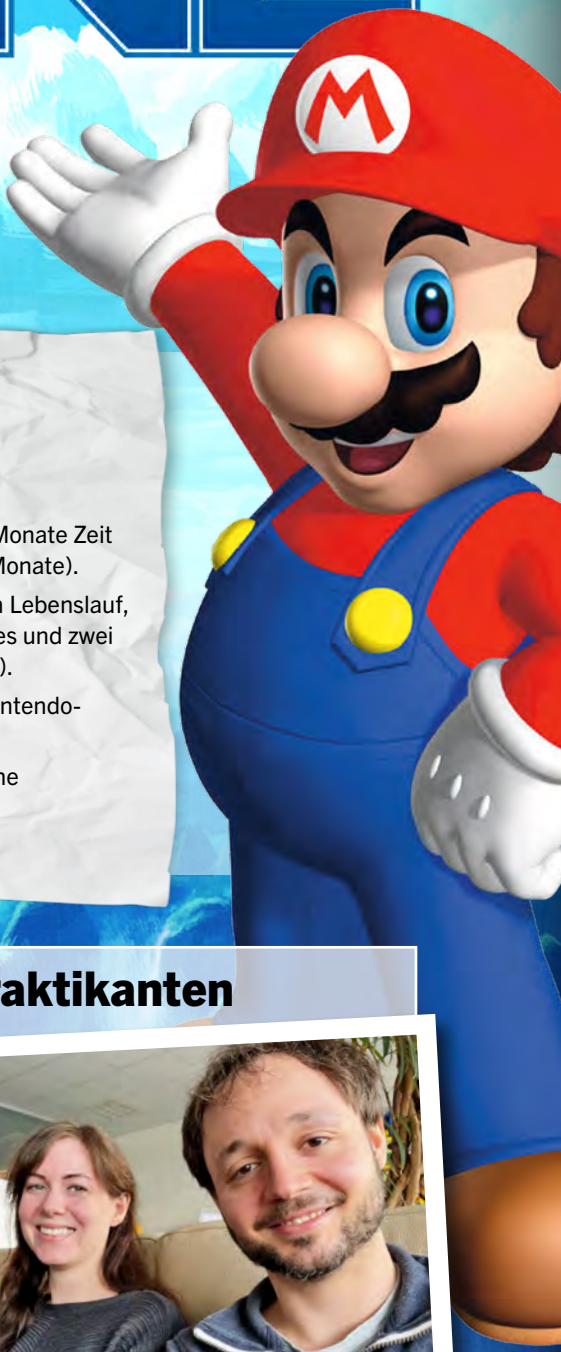
Monika Himmelsbach & Lukas Schmid



Mit der Zeit erweitern sich eure Kampffertigkeiten. Ihr levelt auf und findet außerdem neue Waffen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Drei Kultspiele in einer Sammlung? Da kann doch gar nichts schiefgehen! Nun … Doch, das kann es. Und wie.

GRAND THEFT AUTO: THE TRILOGY DEFINITIVE EDITION

Heiß erwartet und dann krachend gescheitert: Die Remaster-Sammlung der Kult-GTA-Games ist eine riesige Frechheit und hätte so nicht erscheinen dürfen.

Grand Theft Auto. Fällt dieser Name, flippen Gamer weltweit förmlich aus. Die Open-World-Gangster-Reihe von Rockstar Games ist absoluter Kult. Die Spiele überzeugen seit jeher mit toller Action, abwechslungsreich inszenierten Missionen, bitterböser Sozialkritik, grandios geschriebenen Figuren und einer gehörigen Portion Wahnsinn. Besonders die zwischen 2001 und 2004 erschienenen Serienableger GTA 3, GTA: Vice City und GTA: San Andreas sind bei den Fans der Reihe äußerst beliebt, sodass es nicht verwundert, dass die nun veröffentlichte Remaster-Collection Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition bei der Ankündigung mehr Hype erzeugte als ein echter neuer Teil anderer Spielereihen. Schließlich war auf Rockstar Games immer Verlass und es wurden sogar zahlreiche Verbesserungen angepriesen, die dafür sprachen, dass die Definitive Edition nicht nur eine simple Neuauflage ist. Neben der Grafik sollte nämlich auch die Steuerung überarbeitet werden. Grund genug für einige Fans, von einer kompletten Gameplay-Überarbeitung auszugehen, die das Spielgefühl von GTA 5 in die alten Spiele transportiert. Das war natürlich vollkommen illusorisch. Doch die Remaster-Trilogy scheitert nicht nur an den überzogenen Erwartungen einiger weniger. Sie ist vielmehr eine ziemliche Frechheit, die in diesem Zustand nie hätte veröffentlicht werden dürfen und wohl nur auf den Markt gekommen ist, weil man im Hause Rockstar noch etwas Kohle im Weihnachtsgeschäft abgreifen wollte. So kann man sich den über Jahre erarbeiteten Ruf natürlich auch versauen.

Nette Nostalgie

Kommen wir jedoch erstmal zu den positiven Aspekten der Collection mit dem sperrigen Titel. Alle drei Spiele versprühen noch denselben Charme wie damals und sind obendrein noch ziemlich umfangreich. Natürlich können es weder Gameplay noch Open World mit modernen Genre-Vertretern aufnehmen. Der Straßenverkehr ist nicht sonder-

Die Schießereien spielen sich leider ziemlich hakelig, da das automatische Anvisieren nicht gut funktioniert. Oftmals werden Gegner gar nicht erkannt.

Wer schnell durch die Städte fährt, wird von der miserablen Framerate gebremst. Alle Spiele ruckeln extrem. Bei Verfolgungsjagden werden sie oft zur Dia-Show.

lich dicht, es sind nicht viele Passanten unterwegs und vor allem die Schießereien steuern sich recht hakelig. Dennoch macht es auch über 20 Jahre nach dem Release auf der PS2 noch Spaß, durch das Liberty City von GTA 3 zu cruisen. Vice City und San Andreas sind sogar noch abwechslungsreicher und besser gestaltet. Wer die Spiele damals schon erlebt hat, kann sich nostalgischer Gefühle ganz sicher nicht erwehren, wenn man die altbekannten Viertel durchstreift und die ganzen größeren und kleineren Gags, Easter Eggs und Verrücktheiten in der Spielwelt aufsaugt. Es ist wirklich unfassbar, wie es Rockstar Games damals schon schafften, so organisch wirkende Welten zu erschaffen. Gerade Vice City und San Andreas sind in dieser Hinsicht auch heute noch überzeugend. Der 80er-Jahre-Charme eines Vice City und das 90er-Ghetto-Gangster-Drama in San Andreas sind gleichermaßen packend und vollkommen überspitzt dargestellt.

Eine Balance, die den Spielen vor allem durch die toll geschriebenen Charaktere gelingt. Die Geschichten drehen sich um Verrat, Drogen, Mord und weitere eher finstere Angelegenheiten. Dennoch glänzen die Spiele auch mit wunderbarem Humor, der von einigen Figuren getragen wird. Sei es nun der zugekokste paranoide Anwalt Ken Rosenberg in Vice City oder Möchtegern-Rapper OG Loc in San Andreas – so einprägsame Paradiesvögel sieht man in anderen Spielen eher selten. Überhaupt sind einzelne Szenen oft sehr gut geschrieben und werden von den damals schon hochklassigen Sprechern großartig vorgetragen. Szenen wie die Burger-Bestellung mit Big Smoke oder die Zusammentreffen mit den korrupten Crash-Cops sind auch heutzutage noch absolut super. Der Ablauf der Geschichten und die Einbettung der Missionen darin ist allerdings schon mal etwas holprig. Gerade GTA 3 stolpert eher ein wenig vorwärts. In Vice City gelingt das Storytelling schon ein gutes Stück besser und San Andreas ist in dieser Hinsicht, bis auf kleinere Ausnahmen, sogar richtig gut. Man erkennt an der Trilogy sehr gut, wie sich die Serie, aber auch Rockstar Games selbst entwickelt haben.

Action von gestern

Wie bereits angesprochen, können GTA 3, Vice City und San Andreas aber selbstverständlich mit modernen Spielen nicht mithalten. Um das zu erkennen, muss man die Nostalgiebrille nicht mal absetzen. Für damalige Verhältnisse waren viele Missionen wirklich genial inszeniert, heute wirken einige Verfolgungsjagden oder Explosionen eher ein wenig unbeholfen. Es sind eben alte Spiele. Ein PS2-Spiel bleibt ein PS2-Spiel, auch wenn es jetzt auf der PS5 oder eben der Switch läuft. Das mag jetzt für einige Wenige enttäuschend sein, da sie annahmen, das Gameplay werde an GTA 5 angepasst, aber das wäre eben als Remaster nicht möglich gewesen. Dafür hätte man richtige Remakes machen müssen. Dementsprechend gibt es natürlich kein Deckungssystem, wie es damals in GTA 4 eingeführt wurde. Man sollte also in Bewegung bleiben oder immer wieder hinter eine Wand laufen, um in einem Schusswechsel nicht als Sieb zu enden. Das macht die Steuerung aber eben auch ziemlich hakelig. Das freie Zielen ist nämlich ziemlich ungenau, sodass man auf das automatische Anvisieren setzen sollte. Obwohl Rockstar Games das ein wenig überarbeitet hat, ist es teilweise immer noch ein Krampf und erfasst oft den falschen Gegner oder auch gar keinen Feind. Zudem dauert das Anvisieren oft ein bisschen zu lange, sodass man erstmal selbst ein paar Kugeln frisst, bevor man den Gegner trifft. Das kann ganz schön nervig sein, da man nicht besonders viel einstecken kann und aufgrund des sehr schwachen Treffer-Feedbacks teilweise nicht mal merkt, wie nah man am Exitus ist. Dass das Treffer-Feedback visuell nicht angepasst werden konnte, ist bei einem Remaster natürlich verständlich. Allerdings sind die Rumble-Effekte mit jedem Controller ziemlich schwach und enttäuschend. Gerade mit dem Pro-Controller wäre mehr drin gewesen.

Wenigstens die Waffenauswahl hat Rockstar angepasst. Früher klickte man sich per Schultertaste nach und nach durch die Waffen im Arsenal. Schnell die gewünschte Knarre zu finden, war so kaum möglich. Jetzt gibt es dafür das Waffenrad aus GTA 5. Hält man die linke Schultertaste gedrückt, öffnet sich das Rad, das Spielgeschehen verlangsamt sich und man darf direkt mit dem Analogstick das favorisierte Schießeisen auswählen. Auch die Bewegungen der Spielfigur und das Steuern der zahlreichen Vehikel sind nun

Einige Charaktere sind recht gut gelungen. Tommy Vercetti kann sich beispielsweise sehen lassen. Andere Figurenmodelle schwanken jedoch zwischen halbwegs annehmbar und grotesk hässlich.

Die Definitive Edition ist ungeschnitten. Wer gut zielt, schießt Gegnern auch schon mal den Kopf weg. Es handelt sich also um die vormals indizierten Fassungen.

An der technischen Umsetzung der Spiele gibt es verdammt viel zu meckern, aber die nun frei drehbare Kamera ist wirklich ein Segen. Gerade bei Drive-Bys.

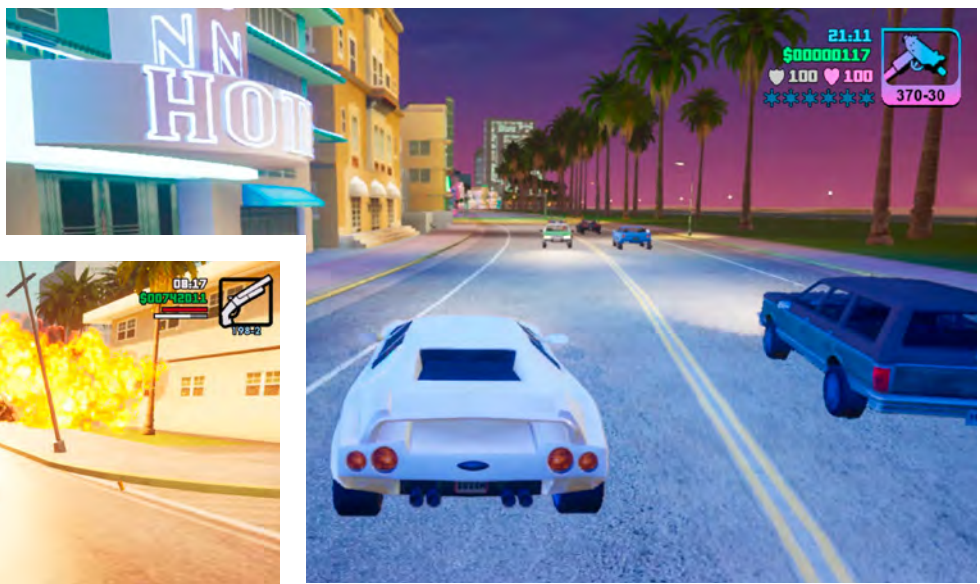
Viel zu oft kommt es vor, dass die Spiele „vergessen“ die Grafik nachzuladen. Dann starrt man auf wunderschönen Matsch.

ein bisschen genauer und überhaupt wurde die Fahrzeugsteuerung beim Button-Layout etwas modernisiert. Allgemein merkt man den Spielen ihr Alter zwar an, sie steuern sich aber besser als damals und lassen sich vernünftig spielen. Nur die Schießereien sind wirklich richtig altbacken und arten deshalb an manchen Stellen in Arbeit aus. Hier trifft es sich dann ganz gut, dass fast alle Cheats von damals auch in den Neuauflagen noch funktionieren. Seid jedoch gewarnt: Wer cheatet, erhält selbstverständlich keine Trophäen mehr.

Ein bisschen hui, viel Pfui

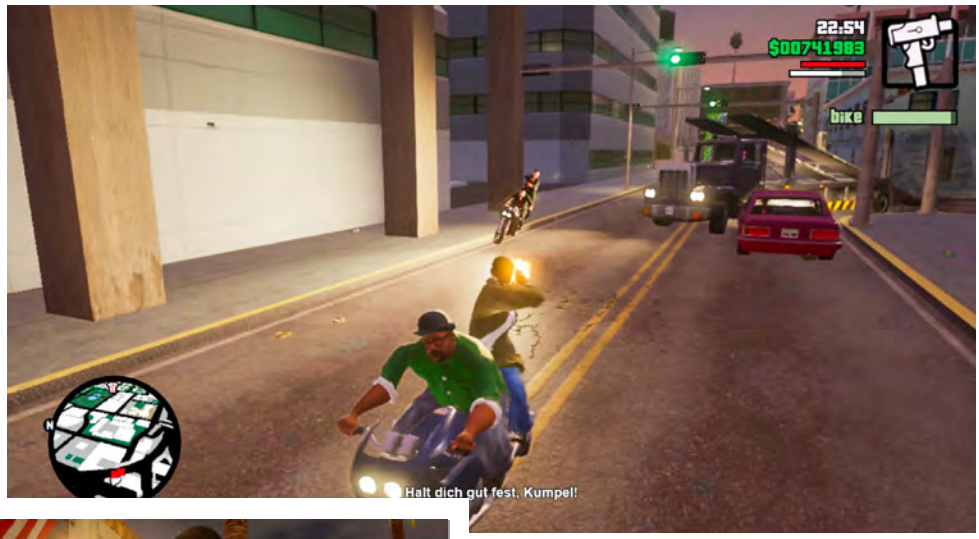
Das Hauptargument für eine weitere Neuauflage der drei GTA-Klassiker ist natürlich die angepriesene überarbeitete Optik. Auch hier sollte man selbstverständlich keine Grafik wie beim neuesten PS5-Blockbuster erwarten. Man erkennt stets, dass es sich um 17 bis 20 Jahre alte Spiele handelt. 4K-Remaster hin oder her, die Optik ist also simpel. Dennoch hat sich rein visuell einiges getan. Die Farben sind nun knalliger und die Beleuchtung wurde überarbeitet. An einigen Ecken der Spielwelt wurden sogar zusätzliche Lichtquellen angebracht, um einen stimmungsvolleren Look zu kreieren.

Auch die Charaktermodelle bekamen Schönheitsoperationen. Wie das aber so ist bei Beauty-OPs, kann man auch vollkommen verbastelt wieder herauskommen. Bei manchen Charakteren sind die Eingriffe durchaus gelungen. Protagonist Tommy Vercetti aus Vice City sieht beispielsweise vollkommen okay aus. Andere Figuren hingegen sind nun mit solch geradezu grotesker Hässlichkeit gestraft, dass man sich oftmals fragt, seit wie vielen Generationen in deren Familien wohl Geschwister miteinander verheiratet wurden. Bei wiederum anderen Figuren hingegen ist das Charaktermodell okay, aber dafür schielen sie. Lance Vance wirkt dadurch zum Beispiel ziemlich lächerlich. Vor allem GTA 3 und Vice City sind davon betroffen. Die wichtigeren Figuren in San Andreas sehen zumeist in Ordnung aus. Lediglich die dortigen Standard-NPCs sind teilweise richtig schlimm. Vor allem die oftmals auftretenden Glotzaugen sorgen für Unwohlsein. Überhaupt fängt San Andreas aber den optischen Stil der Vorlage am ehesten ein. Vice City und GTA 3 haben hingegen einen noch viel ausgeprägteren Cartoon-Knetfiguren-Mischmasch-Look. Das ist nicht immer schlecht, an manchen Stellen sogar charmant. In den besten Momenten sieht Vice City durchaus nett aus mit seinen knalligen Neonlichtern. In den schlechtesten Momenten wirkt es jedoch sehr plump und untexturiert und erinnert an eines dieser berüchtigten Asset-Flip-Games auf Steam. Hier macht es den Anschein, als habe man nicht einzeln und gezielt Anpassungen vorgenommen, sondern einfach nur ein Programm drüberlaufen lassen, einen Filter draufgeworfen und gesagt: „Ach, dat passt schon! Dat Ding muss vor Weihnachten noch inne Regale steh'n.“ Ärgerlich ist auch, dass die Grafik auf der Switch stets etwas verwaschen und grieselig wirkt. Viel zu oft wird die Grafik auch gar nicht nachgeladen, sodass man in einer Matsch-Landschaft steht und zum Teil im Boden versinkt. Das darf in einem Remaster einfach nicht sein.



An manchen Stellen sind die Titel sogar recht ansehnlich, aber die katastrophale Framerate und heftige Pop-ups zerstören stets jeden Anflug von Atmosphäre.

Bleibt man mal von technischen Problemen verschont, machen die Spiele immer noch Spaß. Das passiert aber viel zu selten.



Der Humor der Spiele ist auch heute noch überragend. Vor allem so abgedrehte Charaktere wie OG Loc sorgen immer wieder für Lacher.

Vor allem San Andreas bietet unglaublich viel Abwechslung. Überhaupt ist der dritte Teil der Trilogie mit Abstand am besten gealtert.

Katastrophale Technik

Die überarbeitete Optik mag nicht immer überzeugen, aber das könnte man zähneknirschend noch irgendwie verkraften. Das Problem ist aber, dass Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition teilweise einfach kaputt ist. Seit dem Veröffentlichungstag stellen Spieler weltweit Screenshots und Videos ins Netz, die teils lustig, teils schockierend sind. Auch wir machten während unseres Tests viele negative Erfahrungen mit der Remaster-Collection. So kam es bei jedem Teil mehrmals vor, dass er einfach mittendrin abstürzte. Ein Absturz war sogar reproduzierbar und sorgte dafür, dass wir eine Questreihe in Vice City nicht abschließen konnten. Teilweise „vergessen“ die Spiele auch wichtige Dinge zu spawnen. In einer Mission von San Andreas waren beispielsweise keine Schutzwesten zu finden, obwohl sie da sein sollten. In Vice City hingegen tauchte ein Missionsmarker einfach nicht auf, sodass wir die Quest neu starten mussten.

Das alles macht auch deshalb besonders wenig Spaß, da die nun hinzugefügten Checkpoints während Missionen nicht nur sehr blöd, sondern auch zu selten gesetzt wurden. Zudem fiel uns immer wieder mal auf, dass das gesamte Spiel kurz schneller wurde, wenn wir in einem Vehikel beschleunigten. Das macht es nicht unbedingt leichter, sich unfallfrei durch den Verkehr zu schlängeln und kann gerade in Verfolgungsjagden richtig nerven. Gerade auch, da Objekte und Fahrzeuge oft erst kurz vor einem plötztlich aupoppen. In San Andreas flackerten außerdem irgendwann die Farben. Der Lack von Autos wurde nicht mehr richtig dargestellt, CJs Gesicht wurde zu Pixelbrei und als sich das wieder einkriegte, waren die Beine dran. Im Gegensatz dazu ist es fast schon belustigend, dass an einer Stelle schlichtweg vergessen wurde, eine Brücke sichtbar zu machen. Der größte Aufreger ist allerdings die katastrophale Framerate. Gerade bei Verfolgungsjagden, größeren Gefechten oder Explosionen geht die Framerate gerne mal in den einstelligen Bereich. Viele Missionen sind somit nahezu unspielbar, da sie mehr an eine Dia-Show als an ein Spiel erinnern. Hier erkennt man deutlich mit welcher Sorgfalt die Spiele für die Switch umgesetzt wurden. Games, die 17 bis 20 Jahre alt sind, dürfen auf einer aktuellen Konsole im Jahr 2021 nicht ruckeln. Vor allem nicht so extrem. Man könnte jetzt natürlich darüber philosophieren, ob es denn überhaupt eine authentische GTA-Erfahrung wäre, wenn die Framerate nicht ab und an in den Keller gehen würde, aber nein. Galgenhumor hilft hier auch nicht. Es gibt einfach so viele Beispiele dafür, dass das Team von Grove Street Games, das für die Umsetzung der Remaster verantwortlich ist, mehr Zeit benötigt hätte. Rockstar entschied sich trotzdem für eine Veröffentlichung und gab Review-Versionen der Trilogie erst am Releasetag um 16 Uhr heraus. Offensichtlich, damit vorher keine Warnung ausgesprochen werden konnte. Das ist eine ganz miese Nummer. Dazu passt auch, die halbgare Entschuldigung des Publishers zum Zustand der Definitive Edition. Wäre Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition technisch sauber, würde es weiterhin eine klare Empfehlung von uns erhalten. Die drei Spiele mögen aufgrund ihres Alters einige Makel haben, machen an sich aber auch heutzutage noch Spaß. In diesem Zustand ist die Remaster-Collection jedoch eine absolute Frechheit und hätte so niemals veröffentlicht werden dürfen.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

Schämt euch, Rockstar! Diese Collection ist eine absolute Frechheit.

Ich habe damals unzählige Stunden in GTA 3, Vice City und San Andreas verbracht, sodass ich mich wirklich riesig auf die Remaster und die versprochenen Verbesserungen freute. Als es dann seitens Rockstar hieß, Testversionen gebe es erst zum Release-Zeitpunkt, wurde ich jedoch skeptisch. Vollkommen zu Recht, wie sich dann herausstellte, denn der Publisher wollte so wohl gezielt schlechten Wertungen entgehen, die Leute vom Kauf abhalten könnten. Dabei ist doch bald Weihnachten! Da kann man doch ruhig 60 Euro für verbuggte PS2-Spiele ausgeben! Nee, echt nicht. Ich bin stinksauer und hoffe sehr, dass man diese an sich immer noch echt guten und damals wegweisenden Spiele halbwegs gesund patchen kann. Momentan rate ich jedenfalls klar von einem Kauf ab.

Infos

Termin:	11. November 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Grove Street Games
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Drei umfangreiche Spiele
- ✚ Immer noch atmosphärische Spielwelten
- ✚ Geniale Charaktere
- ✚ Sehr gute englische Vertonung
- ✚ Checkpoints, …
- ➖ … die zu selten und teils schlecht gesetzt sind
- ➖ Sprachausgabe oft schlecht abgemischt
- ➖ Einige Songs der Originale fehlen
- ➖ Hakelige Steuerung bei Schusswechseln
- ➖ Miserables Treffer-Feedback
- ➖ Teils grotesk hässliche Charaktermodelle
- ➖ Oftmals zu dunkel
- ➖ Missionsmarker werden oft nicht gespawnt
- ➖ Sehr viele (Grafik-)Bugs und Glitches
- ➖ Zahlreiche, teils reproduzierbare Abstürze
- ➖ Figuren versinken, Texturen laden nicht nach
- ➖ Einige Missionen aufgrund harter Pop-ups und katastrophaler Framerate so gut wie unspielbar

Wertung

2

Diese Remaster-Sammlung dreier Klassiker ist nicht weniger als eine Katastrophe.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Unter Star-Wars-Fans gilt KotOR als zeitloses Meisterwerk. Nun wurde es für die Switch portiert.

Aspyr lässt nicht locker: Seit ein paar Jahren hat sich das US-Studio auf Portierungen von alten Star-Wars-Titeln eingeschossen. Egal ob Jedi Knight, Republic Commando oder Racer, dank Aspyr laufen die Spiele wieder auf modernen Konsolen, auch die Switch wurde mehrfach bedient. Allerdings waren alle Portierungen nur aufs Nötigste bedacht, vom Prädikat „Remaster“ weit entfernt. Und genau das trifft auch auf die späte Switch-Fassung von Knights of the Old Republic zu. Aspyr bringt Biowares Kultspiel ohne Abstriche auf die Nintendo-Konsole, das Ergebnis ist ordentlich spielbar und technisch viel runder als das grässlich ruckelnde Republic Commando. Doch wer auf eine schöne Neuauflage mit viel Fanservice und Verbesserungen gehofft hat, wird enttäuscht.

Die Legende von Darth Revan

Inhaltlich bekommt ihr exakt das gleiche Rollenspiel, das schon seit 2003 Kultstatus genießt: Bioware hat hier ein stimmungsvolles Star-Wars-Abenteuer geschaffen, das sich 4.000 vor der Skywalker-Saga entfaltet. Ein Krieg ist zwischen der Alten Republik und den Sith entbrannt, Darth Revan und Darth Malak kommandieren die Armeen der Dunklen Seite mit grausamer Härte. Ihr werdet ohne Erinnerungen in diesen galaktischen Konflikt hineingeworfen. Während eure Macht-Fähigkeiten langsam erwachen, müsst ihr herausfinden, wer ihr wirklich seid, eure Ausbildung zum Jedi beginnen, knifflige Entscheidungen treffen – und so den Ausgang des Krieges bestimmen.

Unterwegs schließen sich euch interessante Begleiter an, von denen ihr bis zu zwei in eurer Party mitnehmen dürft. An eurer Seite kämpfen mehrere Jedi, ein Wookie, eine Twi'lek-Gaunerin, Droiden, Soldaten und Söldner. Alle Figuren lernt ihr mit der Zeit besser kennen, in vielen Gesprächen nehmt ihr Einfluss auf ihr Verhalten und ihre Sichtweisen. Während ihr mehrere Planeten bereist, um dort die Teile einer mysteriösen Sternenkarte zu suchen, trefft ihr außerdem massenhaft NPCs, die euch in interessante Quests verstricken: Ihr nehmt an Turnieren teil, löst Mordfälle, treibt Kopfgelder ein, betätigt euch als Anwalt oder spaziert im Taucheranzug am Meeresgrund entlang. Vieles davon wirkt heutzutage angestaubt und trocken,

Je nach unseren Entscheidungen wenden wir uns der hellen oder dunklen Seite der Macht zu. Im Charakterbogen sehen wir unsere Gesinnung.

Die nett geschriebenen Dialoge und die unterschiedlichen Lösungswege machen auch heute noch viel Spaß, auch wenn die Präsentation sehr trocken gerät.

auch weil immer wieder lange Laufwege anfallen, auf denen einfach nix passiert. Dafür entschädigen aber die vielen Quests, die mehrere Lösungswege bieten. Besonders cool: Abhängig von euren Entscheidungen sammelt ihr Punkte für die helle oder dunkle Seite, dadurch ändern sich einige Gespräche, zudem habt ihr so Zugriff auf unterschiedliche Machttalente. Da lohnt sich ein zweiter Spieldurchgang!

Ein Rollenspiel für alle

Das taktische Kampfsystem fällt simpel aus: Euer dreiköpfiges Team geht automatisch zum Angriff über und teilt in Echtzeit mit Laserschwertern, Vibroklingen oder Blastern aus. Das ist in den meisten Situationen völlig ausreichend. Wird's doch mal kniffliger, könnt ihr auch gezielt Spezialangriffe oder Machttalente anwenden. Auch der Einsatz von Granaten, Schilden und Heilspritzen erfolgt über eine kleine Aktionsleiste, in der ihr bis zu vier Kommandos aneinanderreihen dürft. Damit das bei drei Helden nicht in Stress ausartet, lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren.

Das Charaktersystem ist einsteigerfreundlich: Ihr müsst zu Beginn nur aus drei Grundklassen und ein paar Basiseigenschaften wählen. Später stattet ihr eure Helden dann mit allerlei Waffen und Rüstungen aus und schaltet Fertigkeiten frei, mit denen ihr dann beispielsweise Gesprächspartner überreden, Schlösser knacken, Roboter reparieren oder eure Kampftalente weiterentwickeln könnt. Nach ein paar Stunden werdet ihr dann endlich zum Jedi ausgebildet, dann dürft ihr aus mehreren Lichtschwerttypen und Macht-Zaubereien wählen und eure Figur spezialisieren, ohne dass ihr lange über irgendwelchen Zahlenwerten grübeln müsstet. Da blicken auch RPG-Muffel und Star-Wars-Neulinge locker durch.

KotOR war schon damals nicht perfekt und das merkt man heute erst Recht: Die Wegfindung der Gruppenmitglieder ist immer noch durchwachsen, hin und wieder bleiben die Freunde hängen und müssen dann erst zu euch latschen, bevor ihr ein Gebiet verlassen dürft. Die Kamerasteuerung erlaubt keinen Zoom und eine Rennen-Funktion gibt es auch nicht. Minispiele wie die stupiden Raumkämpfe, Pod-Rennen oder das Kartenspiel Pazaak machen heute kaum noch Spaß und lassen sich nicht überspringen. Außerdem fehlt der Switch-Version eine praktische Quicksave-Funktion wie in der Smartphone-Fassung.

Technisch solide Umsetzung

Auch bei der Grafik muss man schon (mindestens) ein Auge zudrücken. Was damals noch richtig toll inszeniert war, reißt heute nämlich keinen Grashalm mehr aus. Immerhin: Manche Außengebiete wie die Steppen von Dantooine oder die schwimmende Stadt auf Manaan sind in Würde gealtert und auch heute noch stimmungsvoll. Die meisten Innenräume fallen dafür grau, trist und langweilig aus. Auch die meisten Charaktermodelle wirken etwas klobig und steif animiert, bei manchen fallen auch übertrieben matschige Texturen auf. Zumindest in den hübsch animierten Lichtschwertkämpfen lässt sich aber noch erahnen, dass KotOR mal zu den grafisch besten RPGs seiner Zeit zählte! Technisch fällt die Switch-Version außerdem schöner aus als das verwaschene Xbox-Original, gerade die Umgebungstexturen erinnern eher an die bessere PC-Fassung. Genau so haben wir das Spiel allerdings auch schon auf dem Smartphone erlebt. Wir vermuten daher, dass Aspyr hier einfach die iOS-Version von 2013 portiert hat.

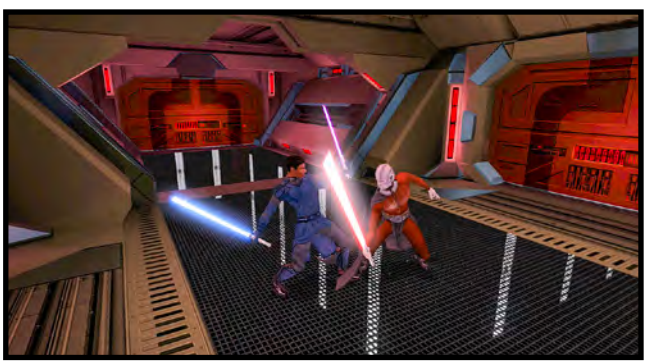
Beim Sound bleibt alles beim Alten, auch die deutsche Sprachausgabe ist an Bord. Falls ihr die (besseren) englischen Sprecher bevorzugt, müsst ihr dazu die Systemsprache in den Konsoleneinstellungen ändern.

Brille? Braucht ihr nicht.

Wo die Smartphone-Fassung noch mit einem schlanken Interface überzeugte, lässt uns die Switch-Umsetzung ratlos zurück: Aspyr hat hier nämlich die alte Benutzeroberfläche der Xbox-Version nachgebaut und es dabei ein bisschen zu gut gemeint. Mit seinen überdimensionierten Info-Boxen und riesigen Schriftgrößen legt sich das HUD über große Teile der Spielgrafik. Am Schlimmsten ist aber die gigantische Einblendung, sobald ein Kampf beginnt: Ein gewaltiger Kasten samt roter Schrift erstreckt sich dann über den Screen, der schlimmstenfalls sogar die Sicht auf Gegner verdeckt. Spätestens auf einem großen TV-Bildschirm wirkt das fast schon lächerlich! Auch in den Menüs dürft ihr die Lesebrille ruhig stecken lassen: Egal ob Inventar oder Questlog, alles wurde in riesige Kästen voll dicker Schrift verpackt, die links und rechts aber viel ungenutzten Platz lassen. Den Grund dafür muss man nicht lange suchen: Die Menüs waren ursprünglich auf 4:3-Bildschirme ausgelegt und wurden kaum überarbeitet. Und wer noch Zweifel daran hat, dass Aspyr einfach nur das alte Interface hochskaliert hat, braucht nur mal einen Blick auf die Charakterportraits oder Icons für Rüstungen werfen – die sind nämlich so verwaschen, dass es sich unmöglich um neue Grafiken handeln kann. Stattdessen wurde die alten Bilder einfach durch einen Schärfefilter gejagt – und so lieblos sieht das Ergebnis dann leider auch aus.

Aspyr hat sich für diese Umsetzung also wirklich nicht überschlagen. Vielleicht ist die ganze Energie aber auch schon in das Remake von KotOR geflossen, an dem die Entwickler derzeit arbeiten. Ob diese brandneue Fassung jemals auch für Switch erscheint, steht noch in den Sternen. Wahrscheinlicher ist eher, dass Aspyr eines Tages auch den Nachfolger Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords für die Switch portiert – die Mobile-Umsetzung erschien nämlich schon vor einem Jahr.

KotOR mag auf der Switch zwar nur das Nötigste liefern, aber dafür ist die Download-Fassung auch schon für schlanke 12,50 Euro zu haben. **Felix Schütz**



Erst nach ein paar Spielstunden erhaltet ihr euer Lichtschwert und entwickelt euren Charakter zum noblen Jedi oder bösen Sith weiter. (Hersteller-Screenshot)

MEINUNG
Felix Schütz

Biowares Klassiker hat mehr Liebe verdient!

Natürlich kann KotOR sein Alter nicht mehr verbergen: Die trockene Inszenierung, die simplen Kämpfe, die langen Laufwege – das alles geht heutzutage besser. Trotzdem ist KotOR immer noch ein Tipp für Star-Wars-Fans, die Wert auf eine ordentliche Story, Quest-Entscheidungen und sympathische Charaktere legen! In einigen Punkten wurde KotOR zwar deutlich von seinem Nachfolger übertroffen, doch wer sich auf das Erlebnis einlässt, bekommt immer noch ein tolles, unkompliziertes Star-Wars-Rollenspiel. Habt ihr KotOR allerdings schon auf PC, Xbox oder Smartphone gespielt? Dann könnt ihr euch die Switch-Umsetzung sparen, denn einen Mehrwert gibt's hier einfach nicht. Die Performance ist ordentlich, das Bild sauber, die deutsche Sprachausgabe an Bord. Doch besonders das Interface gibt mir Rätsel auf: Die riesigen Einblendungen und Texte verdecken so viel vom Bild, dass ich mich schon frage, wie das überhaupt durch die Entwicklung kam. Hoffentlich patcht Aspyr hier nochmal nach. Ein Klassiker wie KotOR hätte es wirklich verdient.

Infos

Termin:	11. November 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Aspyr
Entwickler:	Aspyr
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 12,50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ordentliche Story mit 30 Stunden Spielzeit
- ✚ Motivierende Quests mit vielen Entscheidungen
- ✚ Immer noch gelungene Star-Wars-Atmosphäre
- ✚ Robuste, zugängliche Rollenspielmechaniken
- ➖ Riesige Menüs, die viel vom Bild verdecken
- ➖ Gegenüber dem Original nichts verbessert
- ➖ Triste Innenlevels mit langen Laufwegen
- ➖ Veraltete Präsentation

Wertung

7

KotOR ist und bleibt ein Kultspiel, auch wenn die Switch-Fassung recht lieblos ausfällt.

Nicht nur Dr. Kawashima interessiert sich für euer Gehirn.

Wer hat das größte Gehirn? Natürlich der Pottwal. Aber wer aus eurer Familie hat das größte Gehirn? Um die Antwort dieser trivialen Frage herauszufinden, könnt ihr euch nun gegenseitig in Big Brain Academy: Kopf an Kopf messen.

Die Akademie ist geöffnet

Kopf an Kopf ist der dritte Teil der Big-Brain-Academy-Reihe. Nach dem ersten Spiel für DS und dessen Nachfolger für Wii war es 14 Jahre lang still um die Serie, jetzt kehrt sie auf der Switch zurück. Ihr müsst die anderen Teile nicht kennen, denn eine Story hat und braucht das Spiel nicht. Was Big Brain Academy ausmacht, sind verschiedene Minispiele, welche die Leistung des Gehirns in fünf Bereichen fördern sollen. Diese Bereiche sind Vision, Memoria, Analyse, Algebra und Piktura mit je vier Minispielen. Bei Vision geht es darum, auf dem Bildschirm angezeigte Dinge schnell zu erkennen. Unter Memoria finden sich Spiele, die das Kurzzeitgedächtnis fördern. Die Spiele unter Analyse fordern eine schnelle Auswertung angezeigter Bilder. Algebra testet selbsterklärend simple Mathekenntnisse in rasantem Tempo. Die letzte Kategorie, Pictura, fördert das räumliche Denken.

Yeah, this is Big Brain time

Mit je vier Spielen in vier Kategorien kommt man auf insgesamt 16 verschiedene Minispiele. Damit ist Kopf an Kopf das umfangreichste Big Brain Academy bisher. Doch nur eine Handvoll der Spiele sind neu, die meisten stammen aus den ersten beiden Teilen, lediglich die Steuerung wurde an die Switch angepasst. Diese Minispiele laufen alle auf Zeit und werden zunehmend schwieriger. Gemessen wird die erbrachte Leistung in Punkten, welche dann mit einer Medaille bewertet wird. Erhält man in allen 16 Spielen eine Goldmedaille, so schaltet man schwierigere Versionen aller Spiele frei. Außerdem gibt es den Test. Bei diesem wird je ein Spiel jeder Kategorie gespielt und eure Leistung anschließend gewertet. Mit einer Verbindung zum Internet vergleicht ihr euer Ergebnis mit dem von Leuten auf der ganzen Welt, auch kann man sich gegen sogenannte Geister von anderen Spielern beweisen, doch dies konnten wir für den Test noch nicht ausprobieren.

Gemeinsam lernt man schneller

Die größte Neuerung ist der namensgebende Mehrspielermodus, in dem zwei bis vier Spieler im Splitscreen gegeneinander antreten. Zuerst wird entschieden, wie viele Minispiele gespielt werden. Diese werden entweder manuell oder zufällig per Glücksrad gewählt. Sobald mindestens ein Spieler 100 Punkte erreicht, endet das Spiel. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte hat. Gelegentlich erhalten Spieler, die während eines Minispiels unter 50 Punkten liegen, einen Bonus für eine richtige Antwort, der deftig ausfallen kann. So ist es uns beim Test mehrmals passiert, dass jemand, der in einem Minispiel nicht so gut war, durch diesen Bonus andere Spieler, die eine durchgehend solide Leistung erbrachten, ein- oder sogar überholte. Zwar ist das praktisch für Kinder, die beim Spielen mit ihren Eltern mithalten wollen, doch unter gleichaltrigen Spielern wirkt das doch recht unfair. Eine ideale Lösung wäre, den Bonus ausschalten zu können, doch dies ist leider nicht möglich.

Im Spiel stecken 16 verschiedene Mini-Games, von denen nicht alle neu sind. Wollt ihr nicht manuell wählen, entscheidet das Glücksrad über die nächste Disziplin.

Das Ziel sind 100 Punkte. Sobald einer der Teilnehmer diese Grenze erreicht hat, endet das Spiel, gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielte. Logisch!

Sämtliche Minispiele gibt es auch in einer schwierigeren Variante, die man erst freispielen muss, sodass auch ältere Spieler beim Knobeln gefordert werden.

Beim gemeinsamen Spielen erhalten schwächere Teilnehmer Boni. Das kann unter Umständen motivieren, fühlt sich aber oftmals auch unfair an.

Spielend lernen für Groß und Klein

Nicht nur durch den Bonus in Mehrspielerpartien wird das familienorientierte Design deutlich: Die Aufmachung ist bunt und für Kinder ansprechend gestaltet. Der in den Menüs anzutreffende Professor Lobo lässt das Spiel wie eine Art Schule erscheinen, die namensgebenden Big Brain Academy. Als Schüler werdet ihr in Form von Avataren dargestellt, die sich durch freischaltbare Accessoires anpassen lassen. In den Minispielen werden oft Tierfiguren verwendet, wodurch die Lernübungen weniger steril wirken als in der ähnlichen und an Erwachsene gerichteten Nintendo-Reihe Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging. Durch den optionalen Kindermodus, der sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielerpart wählbar ist, werden die Aufgaben einfacher. Dadurch kann das Spiel auch von jüngeren Spielern ohne Frust erlebt werden. Trotz all der Kinderfreundlichkeit ist das Spiel aber auch für Erwachsene effektiv. Insbesondere sobald die schwierigen Varianten der Spiele freigeschaltet wurden, können auch Erwachsene durch wiederholtes Spielen ihre Gehirnkapazität trainieren.

Besser im Handheld

Jedes Minispiel erfordert es, mit dem per Stick bewegbaren Cursor die richtige Antwort auszuwählen und mit A zu bestätigen. Simpel und intuitiv, aber dennoch nicht optimal. Durch die teilweise zahlreichen oder nicht gleichmäßig aneinandergereihten Antwortmöglichkeiten braucht man oft länger, die richtige Antwort auszuwählen, statt überhaupt auf die richtige Antwort zu kommen. Doch dafür gibt es eine simple Lösung: den Touchscreen. Jedes Spiel kann auch im Handheld-Modus über den Touchscreen gesteuert werden. Ohne Cursor-Fummelei ist das Spielerlebnis angenehmer, die Ergebnisse sind genauer. Im Mehrspielermodus wird der Touchscreen für zwei Spieler ebenfalls unterstützt. Bei drei oder mehr Spielern ist Knopfsteuerung Pflicht. Für diese werden alle Controller-Optionen unterstützt – von Pro Controller bis hin zu seitwärts gehaltenen Joy-Cons.

Ein Spiel mit pädagogischem Mehrwert

Big Brain Academy: Kopf an Kopf ist genau das, was es verspricht. Nicht mehr, nicht weniger. Aber das ist okay. Denn das, was es macht, macht es sehr gut. Vor allem durch den integrierten Kindermodus hat das Spiel einen durchaus pädagogischen Wert. Der Mehrspielermodus hat durch den doch etwas zu unfairen und nicht-optionalen Bonus einen deutlichen Makel, doch ist Big Brain Academy schließlich auch kein kompetitives Spiel, sondern eher eine Mischung aus Party- und Lernspiel für zwischendurch. Euer Gehirn wird es physisch übrigens natürlich nicht vergrößern. Dafür ist es ja viel zu eng im Oberstübchen.

Niklas Poelen & Katharina Pache

Die Leistung eures Denkapparates wird in verschiedene Kategorien aufgeschlüsselt und bewertet.

MEINUNG
Niklas Poelen

Als Ergänzung für Hirnleistungstherapie durchaus denkbar.

Natürlich habe ich von Big Brain Academy: Kopf an Kopf kein Meisterwerk erwartet. Was ich erwartete, waren Minispiele mit Fokus auf Erinnerungsvermögen, Wahrnehmung und Reaktion. Und siehe da, genau das bekam ich auch. Überrascht hat mich das Spiel nicht, aber das ist vollkommen okay. Wer sich für Big Brain Academy interessiert, benötigt keine Story und keine supertolle Grafik. Es ist gut, simple Erwartungen zu setzen und diese dann auch zu erfüllen. Auch der therapeutische Wert des Spiels ist leicht zu erkennen. Übungen, wie sie in diesem Spiel stecken, sind bekanntermaßen fördernd für die Entwicklung von Kindergehirnen und auch für Senioren interessant, da sie helfen können, Demenz vorzubeugen. Einen Ersatz für eine ordentliche Therapie sollte es aber nicht darstellen, das kann kein Videospiel leisten. Es kann aber in Absprache mit Therapeuten sicherlich ergänzend genutzt werden.

Infos

Termin:	03. Dezember 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Pädagogisch wertvoll
- ✚ Sinnvoller Kindermodus
- ✚ Auch für Erwachsene geeignet
- ✚ Ideale Touch-Steuerung
- ✚ Niedliche Präsentation
- ➖ Suboptimale Knopfsteuerung
- ➖ Bonus im Mehrspieler ist Pflicht

Wertung

7

Solide Minispielsammlung mit pädagogischem Wert und toller Touch-Steuerung

SUPER MONKEY BALL BANANA MANIA

Nach Jahren wieder mit Affen in Bällen herumkullern – darauf haben die Fans gewartet! Überzeugt das Remaster?

Mit Ausnahme der 2019 erschienenen HD-Neuauflage zu Super Monkey Ball Banana Blitz, welches bei Fans der Reihe ohnehin eher unbeliebt ist, ist es nun gut neun Jahre her, dass zuletzt ein neuer Teil der Monkey-Ball-Reihe erschienen ist. Und selbst dabei handelte es sich nur um einen von vielen kleineren und eher belanglosen Titeln der Reihe. Schon lange wünschten sich Fans einen weiteren Teil, der mit den Gamecube-Ursprüngen Super Monkey Ball und Super Monkey Ball 2 mithalten kann. Nun hat Sega geantwortet, und zwar in Form von Super Monkey Ball Banana Mania, einem Remaster ebendieser Spiele!

Einfach zum Kugeln

Das Gameplay bietet genau das, was Monkey-Ball-Fans erwarten: Ein Affe in einem Ball muss vom Start eines Levels bis zum Ende gebracht werden. Durch Neigen des Controlsticks neigt sich die einer Murmelbahn ähnelnde Stage und die Affenkugel rollt auf ihr gemäß der Schwerkraft entlang. Verloren hat man, wenn man von der Stage fällt oder einem die Zeit ausgeht. Bonuspunkte erhält man durch das Sammeln verstreuter Bananen auf dem Weg. All das ist so simpel, wie es klingt und die Steuerung ist schnell erlernt.

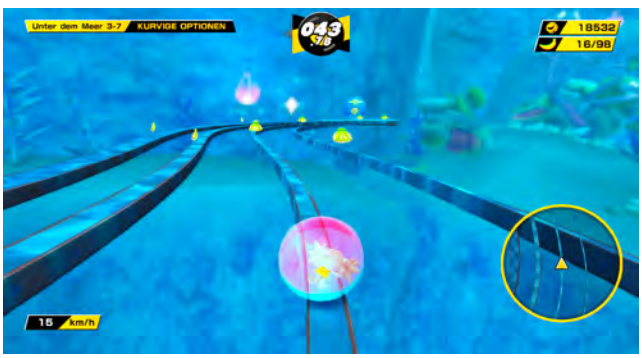
Doch seid gewarnt: Das Spiel ist kein Zuckerschlecken! Schon bald bekriegen sich der Controlstick und die Gesetze der Physik um die Steuerung des Balls. Stages bewegen sich, Rampen ziehen einen in die Tiefe, Hindernisse versperren den Weg, Schalter müssen umgelegt werden, Tore teleportieren einen hin und her ... Kurz, es gibt so einige knifflige Challenges, die die Geduld der Spieler wirklich auf die Probe stellen. Immerhin gibt es unendlich viele Leben, wodurch man eine anspruchsvolle Stelle ohne nervige Unterbrechungen sofort erneut versuchen kann. Für Anfänger gibt es die sogenannte Hilfsfunktion, welche über den Pausenbildschirm bei Belieben angeschaltet werden kann. Wird sie aktiviert, verdoppelt sich das Zeitlimit, der kürzeste Weg zum Ziel wird in Form von Pfeilen auf dem Boden markiert und per Knopfdruck kann nun die Zeit verlangsamt werden, was einem in manchen Situationen doch etwas mehr Feingefühl verschafft. Dieser Hilfsmodus unterstützt tatsächlich ungemein, doch können manche Stages auch mit ihm immer noch schwierig sein. Außerdem erhält man bei aktivierter Hilfe weniger Punkte, die als Währung im Ingame-Shop benutzt werden. Doch durch erneutes Lösen des Levels ohne Hilfsfunktionen kann man sich diese auch später jederzeit abholen. Sollte man überhaupt nicht weiterkommen, lassen sich Level auch überspringen, doch das kostet Punkte.

Schieb 'ne ruhige Kugel

Banana Mania ist ein Remaster der ersten beiden Teile sowie der schon damals erschienenen Sammlung Super Monkey Ball Deluxe und beinhaltet die jeweiligen Level dieser Spiele. Diese sind separat zum Story-Modus zu finden, welcher aus Super Monkey Ball 2 zurückkehrt, sich allerdings in der Präsentation unterscheidet. Statt mittels animierter Zwischensequenzen wird die Geschichte nun in Form von Comicheft-artigen semi-animierten Cutscenes erzählt. Die Story selber könnte simpler nicht sein: Der böse Dr. Bad-Boon stiehlt die Bananen der Affen und diese wollen sie sich zurückholen.

Insgesamt 100 Levels, aufgeteilt in zehn Welten, gilt es im Story-Modus zu bewältigen. Auch existieren Missionen, welche sich über das gesamte Spiel ziehen. Diese reichen von simplen Aufgaben wie „Schau dir ein Video in der Galerie an“ zu komplexeren wie dem Erreichen eines schweren Bonusziels in bestimmten Levels. Schafft man eine Mission, erhält man auch hier Punkte, welche man im Shop für verschiedene Goodies ausgeben kann. Hier lassen sich auch neue Charaktere freischalten, darunter befinden sich auch Sega-Ikonen wie Sonic oder Kazuma Kiryu aus Yakuza. Spielt man einen Charakter aus einem anderen Spiel, verwandeln sich sogar die Bananen in ein anderes, an den Charakter

Die Story wird in kleinen Cutscenes erzählt. Nicht zu vergleichen mit den Originalanimationen auf dem Gamecube, aber trotzdem ganz nett.



Je schmaler der gewählte Pfad, desto höher die kaliumhaltige Belohnung! Beim Herumkugeln in den Levels ist Fingerspitzengefühl gefragt.

angepasstes Objekt. Auffällig ist jedoch, dass Gastcharaktere hier komplett stumm sind. Das führt dazu, dass sie sich nicht so lebendig anfühlen, wie man es von ihnen gewohnt ist.

Auch verschiedene Kleidungsstücke und Bälle in besonderen Designs lassen sich im Punkteshop erwerben, womit sich die Charaktere individuell anpassen lassen. Dies gilt jedoch leider ebenfalls nicht für Gastcharaktere oder besondere alternative Designs der Hauptcharaktere. Bei diesen lässt sich nicht einmal die Kugel ändern. Zudem kann man sich auch Filter für den Fotomodus, besondere Spielmodi und Fähigkeiten für den Hauptmodus kaufen, sowie besondere Render-Modi, die das Spiel anders aussehen lassen.

Miles „Tails" Prower ist nur einer der zahlreichen Gast-Stars, welche sich nun auch in einem Ball virtuell durch die Gegend rollen lassen.

Schneller als ein geölter Kugelblitz!

Auch neben dem Hauptspiel, inklusive Story- und Herausforderungsmodus, hat Super Monkey Ball: Banana Mania einiges zu bieten. Spieler rund um die ganze Welt können gegeneinander antreten und versuchen, die Levels des Spiels schneller als alle anderen abzuschließen. Die Statistiken für die Rekorde lassen sich ebenfalls ansehen. Zudem gibt es eine satte Auswahl an Minigames, die sich sowohl lokal mit bis zu vier Spielern als auch online gegeneinander spielen lassen. Insgesamt zwölf verschiedene Herausforderungen stehen hier zur Auswahl, die meisten davon basieren auf Sportarten.

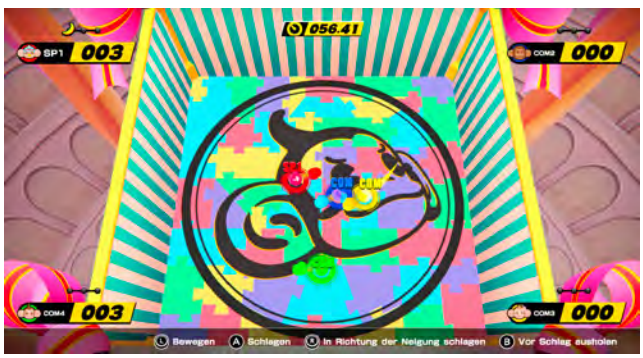
Im Affenrennen rollen alle Spieler à la Mario Kart um den ersten Platz. Im Affenkampf versuchen sich die Spieler mit Boxhandschuhen von der Plattform zu stoßen. Beim Affenziel geht es darum, nach einem Abschuss auf Bereichen einer Zielscheibe zu landen, die besonders viele Punkte bringen. Beim Affenbillard werden abwechselnd Kugeln, nummeriert von eins bis neun, angestoßen, um diese in Löchern zu versenken. Beim Affenbowling nimmt man selber die Rolle der Bowlingkugel ein. Ähnlich ist man beim Affengolf selber der Golfball. Das Affenpaddeln ist ein weiteres Rennen, diesmal jedoch wird um den ersten Platz gepaddelt.

Der Affenschuss ist von allen Minispielen wohl das einzigartigste: Hier versucht man aus der Egoperspektive alle Gegner abzuschießen. Im Affenluftkampf versucht man zwar auch, seine Gegner abzuschießen, jedoch diesmal nicht aus der Egoperspektive und mit mehr Bewegungsfreiheit. Überraschenderweise ist man beim Affenfußball nicht selber der Ball, sondern gleich eine ganze Mannschaft, die versucht, mehr Tore zu erzielen als ihre Gegner. Beim Affen-Baseball hingegen ist man doch wieder selbst der Ball oder der Schläger. Bei dem letzten Minispiel, dem Affentennis, spielt man entweder im Einzel oder Doppel Tennis, genau, wie man es erwarten würde. Leider sind sowohl Gastcharaktere sowie personalisierte Charaktere in diesen Partystpielen nicht spielbar. Die Steuerung in den einzelnen Games ist teils etwas schwammig, doch erfüllt sie ihren Zweck.

Die Grafik des Spiels zeigt sich lediglich zweckdienlich. Es ist alles schön bunt, aber wunderschöne Texturen sucht man hier vergebens. Auch die Stages selber haben alle dasselbe Schachbrett-Muster und die Thematik der einzelnen Welten ist nur anhand der Farbe des Bodens und dem Hintergrund erkennbar. Doch der wirkliche Fokus des Spiels liegt einzig und allein auf dem Gameplay, und das funktioniert, wie es soll und macht schon ordentlich Spaß.

Die Musik trällert vor sich hin und sticht nicht großartig hervor. Genau wie die sich ständig wiederholenden Worte der Ansagerstimme kann der ein- oder andere Track bei längeren Gaming-Sessions doch etwas nerven, aber alles in allem geht die Präsentation des Spiels auf Nummer sicher und macht das, was sie soll. Wer bereits Fan der Reihe ist oder wem der Sinn nach einem fordernden Geschicklichkeitsspiel steht, darf hier beherzt zugreifen.

Niklas Poehlen & Lukas Schmid



Ausgestattet mit einem Boxhandschuh gilt es hier, die Gegner von der Plattform zu stoßen. Nichts Besonderes, aber nett für zwischendurch..

Für so manch ein Spiel innerhalb von Super Monkey Ball Banana Mania verlassen die affigen Kollegen auch ihre bequemen Bälle.

MEINUNG
Niklas Poehlen

Kein Spektakel, aber dennoch ein großer Spaß

Auch, wenn ich manchmal an dem ein oder anderen Level festhing, konnte ich das Spiel einfach nicht beiseitelegen. Mich hat die klassische „Nur noch einen Versuch" Mentalität gepackt. Genauso sollte es sein. Lediglich bei der Präsentation hätte ich mehr erwartet, denn die erinnert noch immer etwas zu sehr an das Gamecube-Original. Doch ansonsten ist Banana Mania ein sehr gelungener Remaster und ein Spaß für Jung und Alt.

Infos

Termin:	01. Oktober 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Steuerung ist intuitiv und leicht erlernt
- ✚ Schwierigkeitsgrad ist genau richtig
- ✚ Einsteigerfreundlich durch Hilfsfunktion
- ➖ Präsentation lässt zu wünschen übrig
- ➖ Animierten Zwischensequenzen im Story-Modus fehlen

Wertung

8

Trotz simpler Präsentation ein forderndes und spaßiges Geschicklichkeitsspiel

N-ZONE AWARD INNOVATION

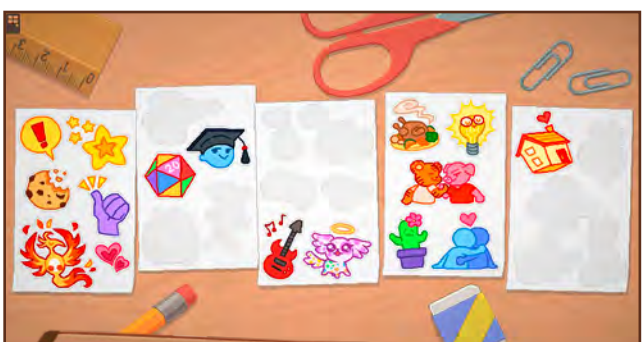
Hier steckt mehr drin, als man denkt: Unpacking ist ein interaktives Erlebnis, das auf seine genial-einfache Weise nur in Form eines Videospiels funktionieren kann.

Seht euch mal im Zimmer um, in dem ihr gerade sitzt, als hättet ihr es vorher noch nie gesehen. Was verrät es euch? Wohnt hier ein Nintendo-Fan? Leben in diesem Haus mehr als vier Personen? Gibt es Haustiere?

„Ein Blick statt tausend Worte“ ist das Story-Konzept hinter Unpacking. Im Indie-Puzzle-Spiel räumt ihr Hab und Gut aus Umzugskartons in einem neuen Domizil ein. Eure Spielfigur bekommt ihr dabei nie zu sehen, sie spricht kein Wort, und doch lernt ihr das anfangs junge Mädchen sehr gut kennen, indem ihr sie einfach als treuer Umzugshelfer auf ihrem Lebensweg begleitet. Unpacking lässt euch beim Einrichten recht freie Hand, außerdem ziehen, typisch für die USA, weder Küche noch Schränke mit um. Ihr könnt euch also mit Fragen beschäftigen wie „Wo stelle ich die Keksdose hin, in Griffweite oder doch lieber oben auf den Schrank“, anstatt zu überlegen, wie ihr ein riesiges Regal in einen winzigen Raum quetschen sollte. Ein bisschen Tetris spielen müsst ihr beim Bestücken von Schubladen, oder wenn Ablageflächen arg begrenzt sind, etwa, weil ihr nicht (mehr) alleine wohnt.

Alles an richtigen Ort

Zunächst lässt euch Unpacking erstmal alles so verteilen, wie ihr möchtet. Erst, wenn auch der letzte Gegenstand aus seinem Pappgrab gehoben wurde, lässt euch das Spiel wissen, wo ihr noch mal Hand anlegen müsst. Das Spray gegen Küchenschaben etwa sollte nicht auf der Arbeitsfläche stehen, sondern versteckt im Schrank, das Waschgel gehört in die Duschkabine und nicht auf den Boden. Das Spiel verzichtet auf eine Anzeige, wo das jeweilige Objekt hingehört und markiert nur, was falsch platziert wurde. Ein bisschen knobeln und schieben ist also zuweilen nötig, vor allem bei Gegenständen, die man nicht eindeutig identifizieren kann – das kommt aber äußerst selten vor. Meistens erkennt man sogar genau, welche Bücher, Spiele, und Filme man da einräumt, wodurch man sich der unsichtbaren Protagonistin gleich noch ein bisschen verbundener fühlt. Nur in Ausnahmefällen müsst ihr Dinge an zunächst unintuitiven Stellen lagern, aber diese Momente hängen logisch mit der indirekt erzählten Geschichte zusammen. Und wenn dann alles richtig steht, seht ihr, dass ein Stern aufgeht!



Für jeden Sticker müsst ihr eine kleine Aufgabe lösen oder mit einem spezifischen Gegenstand interagieren. Ein bisschen Knobelei ist nötig!

Die erste Studentenbude ist noch karg bestückt, aber mit der Zeit sammelt die Protagonistin immer mehr Besitz an.

Ihr könnt per Schultertasten zwischen Räumen wechseln, oder per X-Button den Grundriss der Wohnung aufrufen.

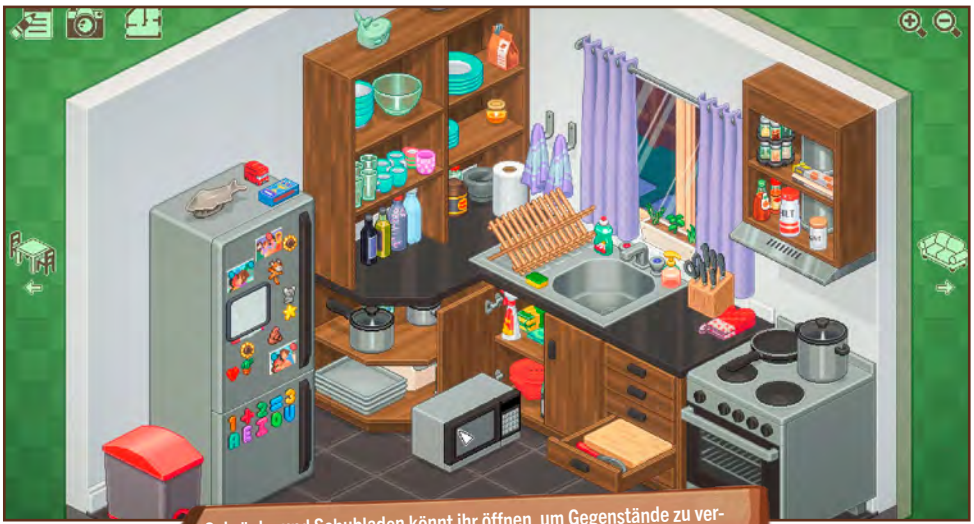
Kommen die Videospiele unter den Fernseher oder in den Hängeschrank? Theoretisch ist's egal, aber jeder richtet anders ein.

Kein Koop, gemeinsam aber trotzdem schön

Nachdem ihr so Zimmer oder Wohnung erfolgreich eingerichtet habt, ist ein Tage- oder eher Lebensbuchkapitel abgeschlossen und das Spiel schreitet voran. Die genaue Zahl Umzüge wollen wir nicht verraten, aber die Spieldauer bewegt sich mit etwa drei bis vier Stunden in einem überschaubaren Bereich. Indem ihr besondere Geheimnisse aufdeckt, schaltet ihr Sticker frei, die ihr im Menü betrachten könnt. Durch die vage Beschreibung der Anforderungen müsst ihr ein bisschen die grauen Zellen bemühen, wenn ihr einen gefüllten Aufkleberbogen vorweisen möchtet. Für jüngere Kinder oder das gemeinsame Spielen ist Unpacking sehr gut geeignet – man kann zusammen Gegenstände begutachten und überlegen, wo sie ihre neue Heimat finden sollen. Die Steuerung mit einem Mauszeiger, den man per Stick kontrolliert, ist zwar ein bisschen fummelig, aber so ohne Zeitlimit hat man es ja beim Einrichten nicht eilig. Mit drei Save-Slots, schön präsentiert in Form von drei Fotobüchern, die natürlich auch immer mit umziehen, können mehrere Familienmitglieder einen Spielstand anlegen.

Die Grafik von Unpacking ist in einem feinpixeligen Stil gehalten und reißt vielleicht technisch betrachtet keine Bäume aus, erinnert aber wohlig an alte Adventures und wurde mit viel Liebe zum Detail umgesetzt – ein Blick aus dem Fenster etwa verrät das Wetter und in welcher Umgebung man gerade wohnt, stellt ihr die Mikrowelle an die Steckdose, zeigt sie die Uhrzeit an. Dinge, die treu jeden Umzug mitmachen, sehen mit der Zeit abgegriffener aus, manche verschwinden einfach – auch das hat Aussagekraft und formt das Bild der Protagonistin sowie ihrer aktuellen Lebenslage. Genauso viel Liebe floss in das Sound-Design, vom zufriedenstellenden Rascheln beim Auspacken der Kartons bis hin zu den unterschiedlichen Geräuschen, welche die zig Objekte beim Abstellen und Interagieren erzeugen. Ohne große Highlights kommt die entspannte Hintergrundmusik aus, aber das passt zum entschleunigten Gameplay.

Ein Schnäppchen ist Unpacking für 20 Euro nicht. Dafür ist es aber ein leuchtendes Beispiel für ein Erlebnis, das die Besonderheiten des Mediums Videospiel perfekt ausnutzt. Wir erlebten allerdings einen Moment, der uns die Freude ein bisschen verdorben hat: Im letzten Kapitel stürzte das Spiel ab und ein Raum, den wir schon abgehakt hatten, wollte erneut bestückt werden. Abgesehen davon trafen wir glücklicherweise auf keine Probleme und Bugs. ■ **Katharina Pache**



Schränke und Schubladen könnt ihr öffnen, um Gegenstände zu verstauen. Die Mikrowelle muss aber natürlich noch an die Steckdose!

MEINUNG
Katharina Pache

Unpacking hat mich mehr berührt als so manches AAA-Spiel mit cineastischem Anspruch.

Ich neige sowieso dazu, mir irgendwelche Geschichten um Situationen herum auszudenken. Unpacking ist ein tolles Erlebnis, das gerade wegen des simplen Gameplays hervorragend funktioniert. Denn so hat der Kopf die Kapazitäten frei, um eine Story rund um jedes Objekt zu stricken, das ich aus den Kartons hebe. Da ich ohne Vorwissen an Unpacking herangegangen bin und auf diese Weise sehr viel Spaß hatte, vermeide ich es an dieser Stelle, zu viel zu verraten. Aber an einem Punkt der Handlung dachte ich mir schon, dass ich wohl bald wieder woanders meine Kisten auspacken würde. Dass der Indie-Puzzler bei mir so eingeschlagen hat, kann auch daran liegen, dass ich durchaus Parallelen zwischen der Spielfigur und mir gesehen habe. Wir benutzen die gleichen Stifte, besitzen viele identische Bücher und Spiele! Ich denke aber, dass Unpacking auch ohne diese spezifischen Bezüge viel Identifikationspotential bietet und die Protagonistin zum Leben erweckt.

Infos

Termin:	02. November 2021
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Humble Games
Entwickler:	Witch Beam
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Hübscher, detaillierter Oldschool-Pixel-Look
- ✚ Ein paar Geheimnisse zum Entdecken
- ✚ Nur Singleplayer, trotzdem gut gemeinsam spielbar
- ✚ Hervorragend indirekt erzählte Geschichte
- ✚ Liebevolles Sound-Design
- ➖ Steuerung mitunter etwas fummelig
- ➖ Ein paar Objekte nicht so leicht zu identifizieren
- ➖ Es kann zu Abstürzen kommen

Wertung

8

Simpel gestricktes Puzzle-Spiel, das eine (Lebens-)Geschichte gelungen erzählt

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

Die letzte Erweiterung für The Binding of Isaac erschienen – wer das Spiel auf Cartridge gekauft hat, für den gibt es Grund zum Heulen.

Was alleine schon im Grundspiel The Binding of Isaac: Rebirth an Inhalt drinsteckt, beeindruckt. Mit Afterbirth und Afterbirth+ erschienen im Laufe der Jahre weitere DLCs, die das ohnehin massive Paket beträchtlich erweiterten – und wer jetzt immer noch nicht genug hat, der bekommt mit Repentance eines der umfangreichsten Add-ons aller Zeiten geboten. Klar, an einem Rogue-like sitzt man sowieso länger als an linearen Spielen ohne Zufallsfaktor. Der immense Wiederspielwert von Edmund McMillens Indie-Liebling hängt aber auch mit den unzähligen Synergien zwischen den zig Items, Trinkets, Karten und Fähigkeiten zusammen, die sich im Laufe eines Runs entwickeln. So ist jeder Durchgang wirklich neu und frisch, zum Freispielen bietet Repentance mit neuen Items, Kelleretagen, Bossen und zwei Zusatzcharakteren jede Menge spannenden Content.

Der Teufel steckt im Detail

Zunächst eine sehr ärgerliche Nachricht: Mit dem Grundspiel auf Cartridge ist die Erweiterung Repentance aktuell nicht kompatibel! Ihr könnt Repentance dann zwar bezahlen und herunterladen, aber nicht spielen – es sei denn, ihr kauft euch das Grundspiel nochmal als digitale Version für 40 Euro. Das kann ja wohl nicht Sinn der Sache sein! In den Sternen steht, wann und wie das Problem behoben wird, bekannt ist nur, dass „daran gearbeitet wird" – momentan steht im Shop, wenn ihr ihn über die Switch besucht, immerhin ein Warnhinweis.

Kommen wir nun zum grundlegenden Gameplay: In The Binding of Isaac steuert ihr den kleinen Jungen Isaac, der vor seiner fanatisch religiösen und gewalttätigen Mutter in den Keller flieht. Nur mit Tränen, die ihr in Twin-Stick-Shooter-Manier zielt, setzt sich der Held gegen die Ausgeburten seiner Albträume zur Wehr. Es gibt mehrere Routen, finale Bosse und demnach auch über 20 Enden. Eine Inspirationsquelle war die Zelda-Reihe (in Repentance steckt sogar eine neue Challenge, in der ihr wie Link mit Wirbelklinge kämpft).

Repentance liefert nicht einfach nur neue Items, sondern ändert auch am Basisspiel Details. So sind Geschosse von Feinden jetzt schneller, einige Gegenstände wurden generft, sind also nicht mehr so übermächtig. Darunter zum Beispiel Liebling Brimstone – im Gegenzug haben aber bislang eher ungeliebte Items wie Crack the Sky ein deutliches Upgrade erfahren. So fühlt sich Repentance auch außerhalb der neuen Etagen und Bosse für Veteranen der Serie frisch an.

Brimstone, der gigantische Laserstrahl, gehört immer noch zu den besseren Items, ist aber nicht mehr ganz so mächtig wie vor Repentance. (Hersteller-Screenshot)

Mit allerlei neuen Bossen und Kapiteln versorgt euch die Erweiterung mit jeder Menge Inhalt – dazu kommen zig neue Items. (Hersteller-Screenshot)

Das Kapitel Gehenna wartet mit neuen Mechaniken auf: Etwa die schnellen Stachelblöcke oder Teleportfelder auf dem Boden. (Hersteller-Screenshot)

In den Minen findet ihr ein Item, das ihr benötigt, um neue Charakterversionen freizuschalten. Die Spielzeit von Isaac: gigantisch! (Hersteller-Screenshot)

Ab nach Gehenna

Anstatt neue Stockwerke am Ende zum Spiel hinzuzufügen, sind die neuen und schaurig-schön gestalteten Etagen Alternativrouten, die man ab der Bewältigung der ersten beiden Keller-Levels betreten kann. Sie warten mit neuen Mechaniken auf: Ihr könnt durch das Berühren eines magischen Feuers zum Beispiel eine gespiegelte Version der Welt betreten, um dort Extra-Items zu holen – allerdings haltet ihr dort maximal einen Treffer pro Raum aus. In Gehenna teleportiert ihr euch mit magischen Bodenplatten, in den Minen findet ihr einen verlassenen Stollen mit mysteriösem Inhalt. Obendrein habt ihr nun die Möglichkeit, Varianten von jedem spielbaren Charakter freizuschalten, die besondere Mechaniken aufweisen und mit denen ihr noch mal all die neuen und alten Bosse und Routen zum Freischalten neuer Items absolvieren könnt. Der erste der zwei Repentance-Protagonisten (beide deutlich einfacher freizuschalten als The Forgotten aus Afterbirth+) ist Bethany. Sie setzt auf ihr Buch der Tugenden, mit dem sie schützende, aber auch attackierende Irrlichter beschwört. Das Duo Jakob und Esau hingegen hat doppelte Schlagkraft, aber natürlich auch eine zweimal so große Hitbox wie eine einzelne Spielfigur. Dank des neuen Koop-Modus könnt ihr jetzt auch vollwertig gemeinsam spielen, bislang ging das nur in einer beschränkten Form, bei der der Partner als Baby-Begleiter durch die Gegend schwebt.

Eklig, aber schön

Die neuen Endgegner als auch ein paar der neuen „normalen" Bosse kommen mit schönen Ideen daher. Einer besteht, ein wenig wie im Greed-Modus, aus Gegnerwellen, ein anderer fordert euch eine Geschicklichkeitseinlage ab, bei der ihr fallenden Stalaktiten ausweicht. Die Morbidität, für die Isaac bekannt ist, wird in Repentance weiter auf die Spitze getrieben. Die Cartoon-Optik nimmt zwar etwas Ekelfaktor raus, nichtsdestotrotz müssen zart besaitete Naturen mit Widerlichkeiten wie Maden und aufgeblähten Wasserleichen rechnen. Für Jedermann ist Isaac nicht geeignet – solltet ihr aber Rogue-Likes mit Isoansicht mögen und nicht fürchten, zunächst von zig möglichen Kombooptionen erschlagen zu werden, dann gönnt euch die Erweiterung unbedingt. Nicht alle Änderungen sind gelungen, die Blutspendemaschine etwa sollte wieder ihre alte Mechanik zurückerhalten und auf der Switch fehlt das letzte Patch-Update– aber insgesamt ist das Paket Repentance unschlagbar und ein Must-Have für Fans.

Katharina Pache

Der Fokus auf Fäkalien gefällt nicht jedem. Thematisch ergibt sich dieser aus der Geschichte. (Hersteller-Screenshot)

MEINUNG
Katharina Pache

Mein Spiel des Jahres – mal wieder.

Isaac begleitet mich seit Jahren. Alleine auf der Playstation steht die Spielzeituhr bei etwa 800 Stunden – und auf Switch/PC besitze und spiele ich es auch. Mit Repentance kommen bestimmt 200 Stunden dazu. Die immer wieder neuen Kombinationen und nun mit der Erweiterung zusätzlichen Charaktere, Räume, Bosse halten das Spiel frisch und spannend. Ganz und gar nicht zufrieden bin ich mit der Tatsache, dass Besitzer der physischen Version des Spiels – also ich! – auf der Switch nicht einfach Repentance zocken können, ohne nochmal zu bezahlen. Überhaupt: Die Konsolenfassungen kamen Monate nach dem PC und die Switch-Ausgabe ließ noch länger als die für PS4/5 auf sich warten. Eine Qual! Und dass Isaac auf der Switch gelegentlich (vor allem in neuen Kapiteln) ruckelt, ist auch blöde – deshalb spielt es sich besser auf PS4/5 und dem PC. Aufgrund eines technischen Problems seht ihr hier leider nur Hersteller-Shots, ich kann aber bestätigen, dass Repentance auf Switch genau so wie auf den Bildern aussieht.

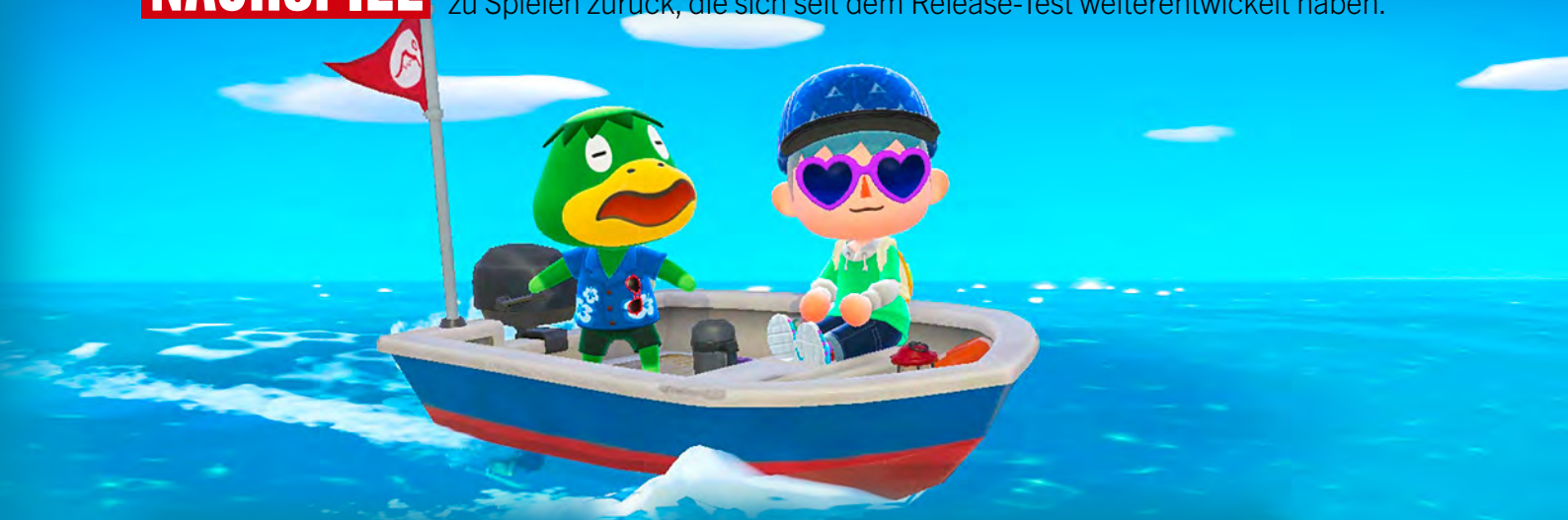
Infos

Termin:	18. November 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nicalis
Entwickler:	Edmund McMillen
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Fazit

Repentance könnte auf Switch flüssiger laufen, bietet aber jede Menge neuen Content.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.



ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

HAPPY HOME PARADISE

Endlich ist das neue Update sowie der DLC von Animal Crossing New Horizons da! Sogar einen Tag früher als angekündigt, nämlich am 04. November, konnten Spieler auf der ganzen Welt ihr Spiel auf die Version 2.0. aktualisieren. Diese fügt eine große Menge neuer Inhalte hinzu. Was genau alles neu ist, das erfahrt ihr hier in unserem Test.

Durch das Update für Animal Crossing New Horizons haben Spieler nun viele neue Möglichkeiten, den Alltag auf ihrer Insel zu gestalten und ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Vielen Sammelobjekten wie Möbel, Lieder, Tapeten, Böden, Teppiche, Kleidung und auch Nachbarn wurden weitere Exemplare hinzugefügt. Alle aufzulisten, würde den Rahmen sprengen, doch besonders nennenswert sind der Lagerschrank und der Geldautomat, mit welchen ihr von überall auf der Insel auf euer Lager und euer Konto zugreifen könnt. Auch komplett neue Inhalte kamen nicht zu kurz!

Selbst, wer den kostenpflichtigen DLC, welcher auch Teil der Nintendo-Switch-Online-Erweiterung ist (zu diesen Inhalten gleich mehr), nicht besitzt, darf nun so manch einer neuen Beschäftigung auf seiner Insel nachgehen. Museumsinhaber Eugen erzählt euch nämlich von

Durch die neuen Rezepte könnt ihr nun zahlreiche Leckereien zubereiten und ein Dinner mit euren Freunden abhalten. Lecker!

Die neuen Gyroiden sind knuffiger und charmanter als jemals zuvor. Ihr könnt sie sogar mit Umgestaltungssetst umfärben, wenn ihr wollt.

Egal ob es regnet, stürmet oder schneit, für Gymnastik ist immer Zeit. Sowohl über die Knöpfe als auch per Bewegungssteuerung könnt ihr daran teilnehmen.

Mit den neuen Verordnungen könnt ihr das Inselleben auf verschiedenste Weisen eurem Spielstil anpassen. Ganz schön praktisch!

seinem alten Freund Kofi, den Serienliebhaber auch aus älteren Animal-Crossing-Teilen kennen. Kofi betrieb früher ein Café im Museum und so soll es wieder geschehen. Um Kofi zu finden, muss ein ebenfalls neuer Inhalt ausprobiert werden.

Aye aye, Käpten

Eugen schickt euch zum Steg eurer Insel. Dort wartet Käpten und bietet euch an, auf eine Insel zu fahren. Diese kann Besonderheiten wie brandneue Flora oder auch andere Jahreszeiten aufweisen. Ansonsten ähneln diese Inseln den bereits bekannten Meilenticket-Inseln. Um mit Käpten auf eine solche Insel zu fahren, müsst ihr ihm 1000 Meilen bezahlen, zudem könnt ihr pro Tag nur auf eine Insel fahren. Auf der ersten Insel, auf die Käpten euch bringt, findet ihr nun Kofi, welcher nach Gyroiden sucht. Sprecht ihr mit ihm, schenkt er euch ein Gyroiden-Fragment und beschließt, das Café im Museum wieder zu eröffnen. Dafür wird das Museum am Folgetag geschlossen und einen Tag später mitsamt Café erneut geöffnet.

Neuer Sammeltrend: Gyroiden

Das Gyroiden-Fragment von Kofi weist euch in eine weitere Neuerung ein: die Rückkehr der Gyroiden. Diese Tonfiguren basieren auf japanischen Grabfiguren namens Haniwa und tauchten bereits in älteren Animal-Crossing-Teilen auf. Sie machten Geräusche und konnten zur Dekoration im Haus genutzt werden. Läuft Musik, so synchronisieren die Gyroiden ihre Reaktionen mit dieser. Das ist auch in New Horizons wieder der Fall, doch sind die Gyroiden jetzt deutlich kleiner als vorher und können auch an der Wand angebracht werden. Die Synchronisierung von Geräuschen und Musik ist nun auch offensichtlicher als je zuvor. So könnt ihr euren Lieblings-Songs einen persönlichen Touch verleihen. Auch könnt ihr Gyroiden an Werkbänken umgestalten. Um Gyroiden zu erhalten, müsst ihre die Gyroiden-Fragmente auf Käptens Inseln ausgraben und auf eurer Insel vergraben. Gießt sie danach mit der Gießkanne und grabt den vollständigen Gyroiden am nächsten Tag aus. Auch nach Regentagen könnt ihr einige Gyroiden auf euren Inseln ausgraben!

Einen Kaffee bitte

Nach ein paar Tagen Koffeinkonsum bei Kofi könnt ihr auch Kaffee zum Mitnehmen bestellen. Geht ihr weiterhin jeden Tag einen Kaffee im Café Taubenschlag trinken, freundet sich Kofi immer mehr mit euch an. Nach einer bestimmten Anzahl an Tagen schenkt er euch einige Kleinigkeiten, wie einigen besonderen Objekten, einem Rezept für einen Keks und schlussendlich auch ein besonderer Gyroid, der Kofi nachempfunden ist. Einen großen Sinn hat das Trinken einer Tasse ansonsten nicht, aber die Atmosphäre des Cafés sorgt insbesondere bei Besuch für eine angenehme Stimmung. Gelegentlich trefft ihr im Café sogar manch einen seltenen Gast wie Don Resetti oder Jorna, nachdem sie ihre Rübenverkaufstour

Skurril: Lorenz wünschte sich ein ein Ferienhaus voller Toiletten. Am besten fragt man gar nicht erst, warum ...

Harvey ist gerührt von dem neuen Marktplatz, der auf seiner Insel ensteht. Es liegt nun an euch, die Läden auszusuchen und zu finanzieren.

Lasst euch von Käpten auf eine Insel fahren, dort findet ihr die Fragmente für die Gyroiden. Dann verbuddelt ihr sie einfach daheim und gießt sie. Auf den neuen Inseln könnt ihr auch allerlei andere Besonderheiten finden. Selbst das Wetter, die Tages- oder die Jahreszeit kann ganz anders als zuhause sein.

abgeschlossen hat. Durch Amiibo-Figuren oder Amiibo-Karten könnt ihr beinahe jeden erdenklichen Charakter in das Café einladen. Ausnahmen bilden hierbei lediglich der Bewohner und Kofi selber. Über diese Gastcharaktere könnt ihr auch bekannte Figuren treffen, die sonst in New Horizons gar nicht auftauchen, wie etwa Melindas Bruder Moritz oder Käptens Familie.

Om nom nom nom

Nicht nur mit dem neuen Kaffee könnt ihr euren digitalen Hunger stillen. Eure Bastelanleitungen-App wurde nun um Rezepte erweitern. Mahlzeiten bereitet ihr über bestimmte Küchenmöbelstücke zu. Welche Möbel dafür geeignet sind, scheint jedoch etwas willkürlich asugewählt. Habt ihr ein passendes Objekt gefunden, werdet ihr bemerken, dass viele Rezepte Zutaten wie Zucker oder Gemüse benötigen, welche ihr vor dem Update nicht erhalten konntet. Jetzt könnt ihr jedoch die dazugehörigen Pflanzen anbauen und natürlich ernten. Die Setzlinge erhaltet ihr entweder bei Naturbursche Gerd, der euch auch Büsche und Blumen verkauft, oder auf Käptens Inseln.

Klopf klopf

Auch eure Inselnachbarn wagen sich nun mehr. Gelegentlich werden sie euch in eurem Haus besuchen oder euch zu sich nach Hause einladen. Hier könnt ihr mit ihnen Karten spielen oder Möbelstücke von ihnen abkaufen. Am Ende eines Besuchs gibt es immer ein kleines Geschenk für euch. Im Rathaus könnt ihr bei Melinda nun Verordnungen verabschieden lassen. Diese bewirken etwa, dass eure Nachbarn länger aufbleiben oder früher aufstehen, euer Laden früher öffnet oder später schließt, sich die Preise der Waren erhöht oder eure Nachbarn aktiver bei der Reinigung der Insel helfen.

Vor dem Rathaus findet ihr einen Kassettenspieler, der es euch ermöglicht, zusammen mit euren Nachbarn Gymnastikübungen auszuüben. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Knöpfe oder Bewegungssteuerung per Joy-Cons.

Peace, Love and Shopping

Nicht nur auf eurer Insel hat sich durch das Update einiges getan. Auf Harveys Insel plant Harvey zusammen mit Frisörin Trude eine Art Shoppingmeile. Hier könnt ihr in Geschäfte finanzieren, die euch teils neue, teils seltene Services liefern. Gerd, Schubert, Sahara und Reiner, die euch gelegentlich auf eurer Insel besuchen kommen und Pflanzen, Schuhe, Taschen, Tapeten, Teppiche und Kunst verkaufen, können nun hier permanente Läden eröffnen. Wahrsagerin Smeralda sagt euch eure Zukunft voraus oder verrät euch euren Freundschaftslevel mit einem eurer Nachbarn. Törtel gibt euch Zugriff auf euer Lager, welches sich bei Tom Nook vergrößern lässt. Bei Rosina und Björn könnt ihr Möbel umgestalten – auch so manch ein Möbelstück oder Werkzeug, das sich sonst nicht ändern ließ. Trude verpasst euch jeden Tag eine neue Frisur, die ihr danach an Spiegeln auswählen könnt. Einige eurer Nook-Phone-Apps erhalten neue Versionen. Eure Kamera zum Beispiel: Sie bietet euch nun die Möglichkeit, Fotos aus der Ego-Perspektive aufzunehmen. Mithilfe der Stativ-Funktion wird euer Avatar auch auf dem Schnappschuss zu sehen sein. Eine App mit hilfreichen Tipps für Neueinsteiger wurde ebenfalls hinzugefügt. Diese Tipps werden nach Erwerb der App auch auf Ladebildschirmen angezeigt.

Ran an die Arbeit

Neben dem kostenlosen Update erschien der kostenpflichtige Zusatzinhalt mit dem Namen Happy Home Paradise. Nicht nur der Titel erinnert an das 3DS-Spinoff Animal Crossing: Happy Home Designer, auch das Gameplay ist an die Vorlage angelehnt. Die Handlung führt euch auf ein Archipel, wo Karlotta mit ihren Kollegen, dem Langur Bono und der Seekuh Sigmar, Ferienhäuser für interessierte Kunden errichtet. Als neuer Angestellter in der Agentur liegt es an euch, Kunden aufzutreiben und die Häuser für sie zu gestalten. Die Kunden haben allesamt eine gewisse Vor-

In den von euch erstellten Einrichtungen ist direkt eine Menge los. In der Schule könnt ihr euch auf so manch einen Überraschungstest gefasst machen.

Um viele der neuen Gerichte herzustellen, müssen die richtigen Zutaten erstmal angebaut werden. Doch auch Fische bringen euch auf neue Rezeptideen.

stellung, welche Thematik und welche bestimmten Möbel sie sich für ihre Wohnung wünschen. Die Platzierung der Einrichtungsstücke und die Gestaltung ist euch frei überlassen. Das Platzieren von Möbeln in und um das Haus herum ist sehr angenehm gestaltet und bietet eine Menge Freiraum, sodass ihr euch unbeschwert in der Kunst der Animal-Crossing-Hausgestaltung austoben könnt. Brandneue Bearbeitungsmöglichkeiten wie das Polieren von Möbeln, dem Platzieren von Trennwänden, andersfarbiger Beleuchtung oder der Kontrasttapete könnt ihr zudem auch in eurem eigenen Haus anwenden. Durch das kostenlose Update könnt ihr euch übrigens nun auch in engen Zwischenräumen zwischen Möbeln bewegen.

Über die Amiibo-Funktionalität könnt ihr auch Häuser für besondere Charaktere eurer Wahl gestalten. Doch bei Ferienwohnungen hört der Spaß nicht auf: Auch öffentliche Einrichtungen wie eine Schule oder ein Restaurant sollen von euch erstellt werden. Habt ihr das getan, könnt ihr eure Werke auch in Aktion erleben. So kommt etwa gelegentlich jemand vorbei und möchte in der Schule einen Vortrag halten, dem ihr beiwohnen von dem ihr noch etwas lernen könnt. Habt ihr genügend Aufträge bei eurem neuen Job angenommen und euer Können unter Beweis gestellt, werden auch auch eure Inselnachbarn um eine Umgestaltung ihres Eigenheims bitten.

Selbst ohne den neuen DLC bietet New Horizons dank des kostenlosen Updates viele neue Möglichkeiten, das Spiel zu genießen und mit neuer Motivation zu erleben. Solltet ihr eine Weile nicht eure Insel besucht haben, lohnt es sich nun definitiv, wieder einmal vorbeizuschauen. Zwar waren Dinge wie das Café – wie bei den Vorgängern auch – im eigentlichen Grundspiel zu erwarten gewesen und wurden von der Spielergemeinde von Anfang an schmerzlich vermisst, doch lautet das Motto wohl „lieber spät als nie“.

Die kostenpflichtigen Inhalte sind zum größten Teil vom Rest des Spiels getrennt und bieten auch eine Menge Unterhaltung, wofür ein Zusatzpreis tatsächlich gerechtfertigt ist. So wurde ein guter Ausgleich zwischen kostenlosen und dem kostenpflichtigen Inhalten gefunden. Die neuen Möglichkeiten, seine Insel und Wohnung sowie diverse andere Einrichtungen im DLC zu gestalten, fördern die Kreativität und somit könnte sich New Horizons nach langer Zeit für viele Spieler zum besten Teil der Reihe entpuppen.

Niklas Poelen & Katharina Pache

Ihr könnt alle möglichen Freunde in Kofis Café einladen. Über die Amiibo-Funktion besuchen euch ganz besondere Gäste. So steht dem langersehnten Date mit Musiklegende K.K. Slider nichts mehr im Weg! Hach ...

MEINUNG
Niklas Poelen

Ich bin sowohl mit dem Update als auch dem DLC sehr, sehr zufrieden.

Die Neuerungen, die Animal Crossing: New Horizons alleine schon durch das kostenlose Update erhalten hat, sind selbst mit den Fingern von vier Händen nicht abzuzählen. Dadurch lässt das anfangs doch in manch einer Hinsicht magere New Horizons mittlerweile kaum einen Wunsch für Fans offen. Persönlich haben es mir die neuen Gyroiden angetan. In früheren Teilen konnte ich sie nicht leiden. Sie nahmen so viel Platz weg, machten nervige Geräusche und wirklich hübsch waren sie auch nicht. Aber die neuen Modelle sind so klein, süß und ihre Geräusche erweitern die Songs in meinem Haus um so einiges. Nervig ist vielleicht nur, wie einen das Spiel in manchen Bereichen limitiert. Die Eröffnung des Cafés dauert zwei Tage und Käpten fährt einen nur einmal am Tag zu seinen Inseln. Aber durch das tagtägliche Spielen, welches Animal Crossing auszeichnet, entpuppen sich diese Mängel als kaum nennenswert.

Infos

Termin:	05. November 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro (DLC Happy Home Paradise)

Fazit

Ein gelungenes kostenloses Update für alle Fans und ein lohnenswerter DLC. Super!

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

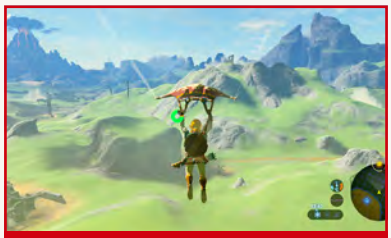
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

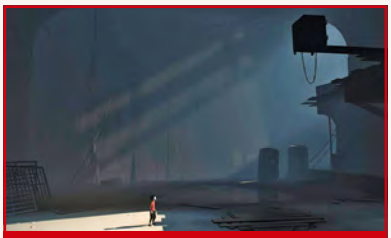
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

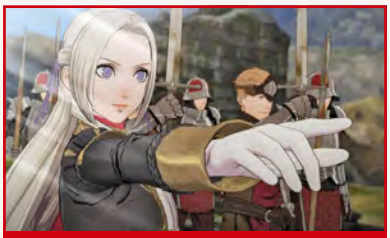
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Das bezaubernde Adventure The Lion's Song spielt Anfang des 20. Jahrhunderts in Österreich.

MY TWO COINS

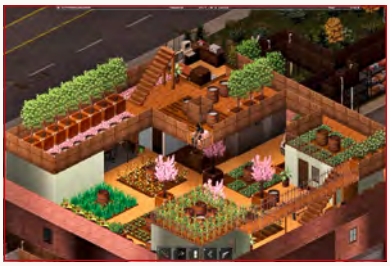
Computerchips sind mittlerweile ein knappes Gut. Die Produktion von PCs und Spielkonsolen kommt ins Stocken. Scalper horten die Waren und verkaufen sie teuer weiter. Was tun?

Zunächst einmal möchte ich erwähnen, dass man Scalper in einer Reihe von links nach rechts aufstellen sollte, um ihnen dann mit Schmackes das zu verpassen, was man hier bei uns in Bayern eine „zünftige Bauernschelle“ nennt. Denn aus der angespannten Chip-Situation Profit schlagen zu wollen, ist einfach nur asozial der Gaming-Community gegenüber. Trotzdem sind Scalper – auch, wenn sie selbst ein Problem sind – eigentlich nur ein Symptom der größeren Schieflage. Ich habe Anfang des Jahres versucht, einen neuen PC zu kaufen. Das Problem war gar nicht einmal, dass es am Geld gescheitert wäre – ich hätte für die raren Computerchips auch etwas mehr ausgegeben können, schließlich hatte ich lange genug gespart. Nein, mein Geld war tatsächlich egal: Die begehrten Bauteile insbesondere für die Grafikkarten waren schlicht nicht lieferbar. Punkt.

Chips, extra leicht

Die verfügbaren Rohstoffe für die Produktion sind nicht so sehr das Problem, die Fabriken vor allem in Asien laufen auf Hochtouren. Das reicht nur nicht. Es braucht mehr Produktionsstätten. Und es gibt noch eine Hürde, die man erst mal auf dem Schirm haben muss: Containerschiffe. Denn selbst wenn die ganzen Chips in Fernost fertig produziert sind und tonnenweise auf Halde liegen, müssen sie bei uns in Europa ja erst mal ankommen. Auch das ist ein nicht zu unterschätzender Flaschenhals – manchmal wortwörtlich, wenn man sich an den blockierten Suez-Kanal im März 2021 erinnert. Die beste Lösung für das europäische Computerchips-Versorgungsproblem wäre daher schlicht eine europäische Computerchips-Produktion. Bis so eine Fabrik aber gebaut ist, dauert es etwa zwei Jahre. Und bis sie dann auf Hochtouren läuft noch einmal zwei. Die potenziellen Betreiber machen sich da natürlich vorab Sorgen: „Brauchen wir in vier Jahren überhaupt noch mehr Chips? Und werden die im Vergleich zur Asien-Produktion nicht zu teuer?“ Meine Meinung: ja und nein. Ich glaube, wir werden als Gesellschaft nicht weniger technologieaffin werden, im Gegenteil. In den letzten Jahren wollten wir immer mehr, immer bessere Technik oft auf immer kleinerem Raum. Die Nachfrage dürfte wohl mindestens konstant bleiben. Und im Zweifelsfall werden viele Kunden wohl lieber ein teures Angebot annehmen, als gar keins zu haben. Aber ohne Scalper.

THE OTHER CASTLE



Zombies rotten sich ja gerne in sehr großen Gruppen zusammen. Da ist es auch nur fair, wenn die Überlebenden ebenfalls Teams gründen und den Untoten was auf den Latz geben!

Vor zwei Ausgaben haben wir euch das großartige, wenn auch mitunter noch etwas grobe Zombie-Survival-Sandboxspiel Project Zomboid vorgestellt. Jetzt im Dezember steht für den PC/Mac-Titel (Steam, Linux, OS X) wohl eines der wichtigsten Updates seiner Early-Access-Geschichte in den Startlöchern: Multiplayer-Support. Den gibt es zwar bereits, aber nur für eine mittlerweile veraltete Version des Spiels. Der neue Multiplayer dürfte Project Zomboid in eine neue Ära führen – wer also darüber nachdenkt, jetzt beim Spiel einzusteigen, bekommt dafür einen wirklich guten Extra-Anreiz.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 5
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Mario Party Superstars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

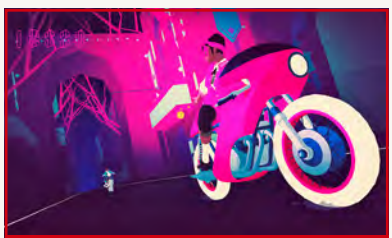
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Crysis Remastered Trilogy
Wertung: 9 | Hersteller: Crytek

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

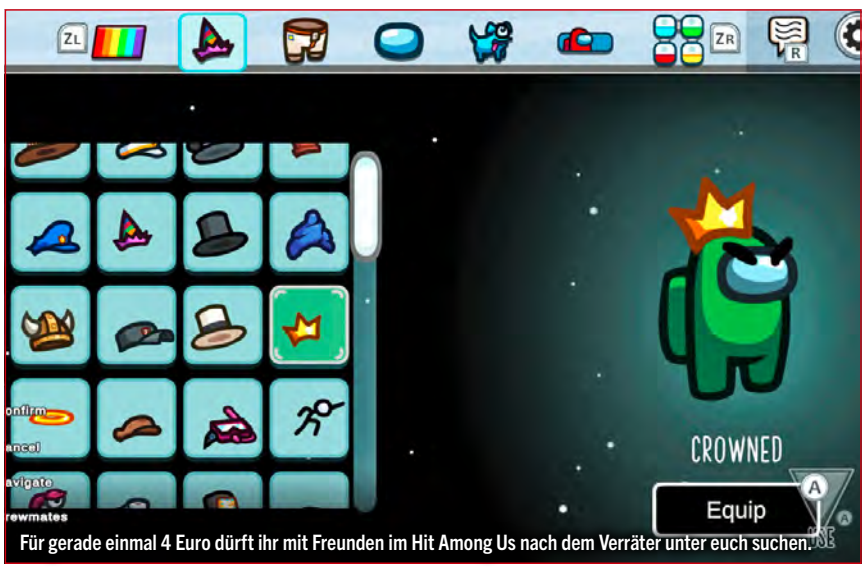
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

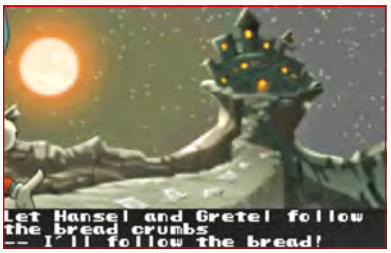
Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Für gerade einmal 4 Euro dürft ihr mit Freunden im Hit Among Us nach dem Verräter unter euch suchen.

RETRORÄTSELN



In unserer letzten Ausgabe suchten wir einen kleinen, frisch un-indizierten N64-Titel namens Goldeneye. Erstaunlicherweise gab es korrekte Antworten, zuerst von Dr. Michael Hördt

Unser jetzt gesuchtes Spiel ist einer der seltenen Handheld-Kandidaten, der es nie nach Japan geschafft hat, sondern nur nach Nordamerika undnatürlich zu uns nach Europa. Knapp 20 Jahre ist das her. Ein Sammlerstück ist unser Kandidat vor allem deswegen, weil er einige Jahre nach seinem Release quasi als Zombie-Version wiedergekommen ist. Und dieser Zombie ist mittlerweile einiges an Geld wert …

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

SUPER PAPER MARIO

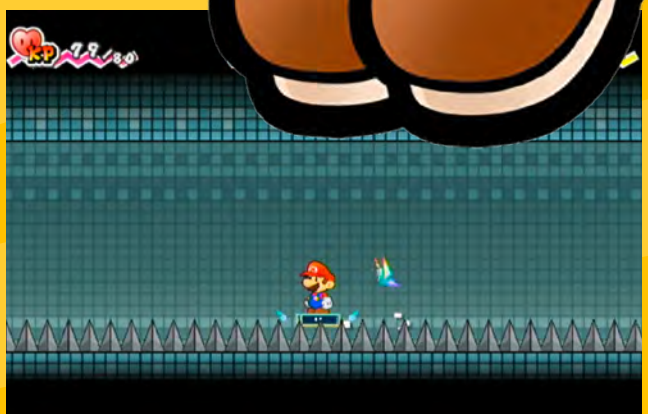
Super Paper Mario ist in jeglicher Hinsicht einzigartig – sowohl innerhalb der Paper-Mario-Reihe, als auch als Spiel an sich. Was es so besonders macht, schauen wir uns in diesem Retro-Special genau an.

Die Paper-Mario-Reihe durchlief im Laufe der Zeit einige Wandel. Vom Original für N64 bis hin zum aktuellen Teil, Paper Mario: The Origami King für Switch blieb die RPG-Reihe nie lange stillstehen. Nach höchstens zwei Teilen der Serie wurden die Herangehensweisen für sowohl das Gameplay als auch die Narrative komplett neu konzipiert. Angefangen hat dieser Trend des Wandels für Paper Mario mit dem dritten Teil, Super Paper Mario für die Wii.

Ein neuer Anstrich

Der Nachfolger des Gamecube-Titels Paper Mario: Die Legende vom Äonentor war ursprünglich für dieselbe Konsole geplant, wurde im Laufe der Entwicklung aber auf die Wii verschoben. So war Super Paper Mario im Jahre 2007 das erste Mario-Spiel, das auf der beliebten Konsole erschien. Doch selbst zu Gamecube-Zeiten stand fest, dass das Gameplay einen drastischen Wandel erfahren würde. Statt rundenbasierten Kämpfen und semi-offenen 3D-Welten gab es nun Jump-&-Run-Passagen in zweidimensionalen Levels mit RPG-Elementen. So erhält man zwar durch das Besiegen von Gegnern noch immer Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, die Kämpfe an sich gleichen jedoch eher jenen aus Super Mario Bros. und dessen Nachfolgern. Die eigene Spielfigur hat HP, die sich mit Items auffüllen lassen. Der Level-Aufbau bietet zwar Anfang und Ende, so wie in den klassischen Hüpfspielen des Klempners, aber auch zahlreiche Verzweigungen, Secrets zum Entdecken und NPCs zum Interagieren. So sind die Levels also keine stumpfen Abschnitte, bei denen man nur von A nach B kommen muss, sondern fühlen sich an wie in Rollenspielen,

Sogar Bowser schließt sich den Helden an. Durch seine besonderen Fähigkeiten und hohe Angriffskraft ist er die beste Wahl im Kampf gegen starke Gegner.



Durch die Pixl, die sich den Helden anschließen, erhält man neue Fähigkeiten. Das Pixl Sörfa lässt einen schweben, wodurch man sicher Stachel überqueren kann.

Nicht Bowser, sondern der böse Graf Knickwitz zieht hier die Fäden. Auch er hat seine eigene Gruppe an Schergen, die er Mario auf den Hals hetzen wird.

Durch den Scanner erhält man interessante Infos über wirklich alles und jeden. Dadurch wirken die Welten, die man bereist, lebendig und faszinierend.

nämlich als Bausteine einer lebendigen Welt. Im Spiel steckt also eine eher ungewöhnliche Mischung aus Teilen aus komplett verschiedenen Videospiel-Genres, doch auf seine eigene Weise funktioniert das sehr gut. Während sich aber das Gameplay von den RPG-Wurzeln der Reihe distanzierte, ist die Story die wohl größte und komplexeste, welche die komplette Mario-Reihe bis heute gesehen hat.

Hochzeit wider Willen

Das Spiel beginnt mit der ominösen Erzählung eines mysteriösen Buches, das Dunkle Prognosticon genannt. Dieses Buch ist in der Lage, das Ende aller Welten vorhersagen. Es wurde zu einer viel zu großen Gefahr, weswegen es verbannt wurde - doch jemand schaffte es, des Buches habhaft zu werden … Nach dieser Einleitung der Erzählung sehen wir, wie Prinzessin Peach erwacht, unwissend, wo sie ist. Kaum kommt sie zu sich, erblickt sie Bowser, gekleidet in einem weißen Anzug vor einem Altar. Hinter ihm seine jubelnden Untertanen. Sie selbst trägt ein weißes Kleid. Vor ihr: ein mysteriöser Mann mit Umhang und Zylinder und eine Frau, gekleidet als Sekretärin. Was geht hier nur vor sich? Bowser verkündet voller Freude, dass Peach und er gerade heiraten! Doch warum weiß Peach davon nichts? Sie weigert sich natürlich, ihm das Ja-Wort zu geben, doch kaum zückt die Sekretärin ihre Brille, schon ist Peach wie verhext. Gefangen in einer Hypnose sagt sie „Ich will“ und heiratet Bowser. Aus dem Altar steigt ein Dunkles Herz auf und plötzlich bebt die Erde!

Die vier Helden der Legende

Die Anwesenden geraten in Panik. Unter ihnen kommt der bewusstlose Luigi wieder zu sich. Auch er weiß nicht, wo er sich befindet, das Letzte, woran er sich erinnert: Er und sein Bruder Mario waren in Bowsers Festung und wollten Peach retten. Dabei war es gar nicht Bowser, der Peach entführte, sondern Graf Knickwitz, der mysteriöse Mann mit Umhang und Zylinder. Er sog alle in ein schwarzes Loch – bis auf Mario, der bewusstlos in Bowsers Festung zurückblieb. Luigi versteht zwar nicht, was los ist, weiß aber, dass er Graf Knickwitz aufhalten muss. Und so greift er das Dunkle Herz an, doch das macht alles nur schlimmer – das Herz wird stärker! Graf Knickwitz und seine Assistentin Nastasia freuen sich, denn sie besitzen das Dunkle Prognosticon – das Buch vom Anfang. In ihm ist von eben jenem Dunklen Herz die Rede, einem gefährlichen Artefakt, das erscheint, wenn zwei Seelen vereint werden, die nicht zusammengehören. Mit diesem Herz können alle Welten zerstört werden. Unterdessen wacht Mario in Bowsers Festung auf. Außer ihm befindet sich dort nur ein feenartiges Wesen, ein Pixl namens Tippi. Tippi bringt Mario nach Flipstadt, einer Siedlung zwischen den Dimensionen. Hier erwartet die beiden Merlon, ein Zauberer, der das Lichte Prognosticon besitzt – das Gegenstück zum Dunklen Prognosticon. Im Lichten Prognosticon ist die Rede von einer Legende von vier Helden, welche die Zerstörung aller Welten verhindern sollen. Mario ist einer dieser Helden und so macht er sich auf eine Reise durch die Dimensionen, um die Reinen Herzen zu sammeln, mit denen das Dunkle Herz aufgehalten werden kann. Dabei muss er sich beeilen, denn die Macht des Dunklen Herzens hat eine stetig wachsende Leere im Himmel verursacht, die jede Dimension zu verschlingen droht …

Knochenhände, die einen in die Tiefen ziehen wollen? Verglichen mit anderen düsteren Szenen im Spiel ist diese noch eine der milderen.

In diesem Zimmer eines Mega-Nerds sind viele Easereggs und Anspielungen an Paper Mario 1 und Die Legende vom Äonentor versteckt – alles im Pixel-Look.

Gelegentlich findet man Items, die den Helden besondere Fähigkeiten verleihen. So kann man beispielsweise als riesige 8-Bit-Figur für kurze Zeit alles niedertrampeln.

Durch Marios besondere Fähigkeiten kann er in die dritte Dimension wechseln. Dadurch wird zum Beispiel dieses sonst in der zweiten Dimension von Blöcken umschlossene Tor zugänglich.

Gemeinsam stark

Eine Besonderheit an Super Paper Mario ist, dass man im Laufe der Geschichte weitere Charaktere außer Mario freischaltet. Auch Peach, Luigi und sogar Bowser schließen sich an, um Graf Knickwitz aufzuhalten. Jeder der vier Helden hat seine eigenen Fähigkeiten. Luigi kann hoch springen, Peach mit ihrem Sonnenschirm durch die Luft gleiten und sich schützen, Bowser speit Feuer und hat die größte Angriffskraft. Mario jedoch besitzt die wohl ausgefallenste Fähigkeit: Er kann die zweidimensionalen Level dreidimensional machen! Dadurch werden versteckte Elemente sichtbar, man kommt an Hindernissen vorbei, die einem in 2D im Weg stehen, oder Hintergrundelemente rücken in den Vordergrund. Doch diese Fähigkeit kann nicht unbegrenzt genutzt werden: Befindet sich Mario in der dritten Dimension, leert sich eine Leiste. Ist diese erschöpft, erleidet Mario durchgehend Schaden, bis er wieder zu 2D wechselt. Danach lädt sich die Leiste langsam wieder auf. Auf diese Weise motiviert das Spiel, Level sowohl in 2D als auch in 3D zu erkunden. Neben Tippi treffen die Helden während ihres Abenteuers auf weitere Pixl, die ihnen neue Fähigkeiten verleihen. Diese können von allen vier Charakteren genutzt werden.

Große Vielfalt

Die Optik des Spiels variiert von Welt zu Welt. Jedes Kapitel spielt in einer anderen Dimension und hat einen anderen Stil. Auch die Bewohner jeder Dimension bekommen ihre Gelegenheit, im Rampenlicht zu stehen. Mit Tippis Hilfe kann man beinahe alles und jeden um sich herum scannen und so mehr über die Welten herausfinden. Das ist komplett optional, gibt Spielern jedoch die Möglichkeit, noch tiefer in die Geschichte jeder der Welten, die allesamt überraschend ausgearbeitet sind, einzutauchen. Beispielsweise erfährt man durch Tippi Infos zu Merlons Vorfahren, die Flipstadt errichteten, das Lichte Prognosticon schrieben und die Reinen Herzen erschufen. All dies ist zwar nicht wirklich relevant für die Geschehnisse im Spiel, wer sich jedoch für das Worldbuilding interessiert, wird reichlich belohnt.

Mythen und Mysterien

Ich kann mich noch sehr gut an den Tag erinnern, an dem ich Super Paper Mario bekam. Ich war ungefähr sieben Jahre alt und sah es im Laden. Ich wusste damals noch nichts über die anderen Spiele der Reihe oder was mich in dem Spiel erwarten würde, aber der Papier-Look der Charaktere sprach mich an. Es zum ersten Mal durchzuspielen, war ein großes Erlebnis meiner Kindheit. Damals war ich natürlich nicht annähernd so gut in Videospielen wie heutzutage, doch das ist in Ordnung, denn so habe ich mir mit dem Spiel viel Zeit gelassen und bin auch aus Spaß nochmal in alte Levels zurückgekehrt, um diese zu erkunden. Noch nie zuvor hatte ich eine solche Story in einem Videospiel gesehen. Von Mario-Spielen war ich eine typische Bowser-entführt-Peach-Geschichte gewohnt, Super Paper Mario sprengte all meine Erwartungen. Die Handlung wird gegen Ende sehr düster und hält

Nicht erst in Super Mario Odyssey kommt Bowser auf die Idee, Peach zu heiraten. Die Konsequenzen sind enorm, doch das scheint ihm wohl egal zu sein.

Das passiert auch nur einmal alle Jubeljahre: Peach ist nicht in Gefangenschaft, sondern aktiv mit dabei. Ihr Sonnenschirm hilft, über Abgründe zu schweben.

Es gibt viele Secrets zu entdecken. Diesen Spalt findet man nur in 3D, doch durchqueren kann man ihn erst, sobald man das Schrumpf-Pixl Zippi hat.

Das Dunkle Prognosticon sagt das Ende aller Welten voraus und ist der Auslöser für die schrecklichen Ereignisse, die sich in Super Paper Mario abspielen.

so manch eine Überraschung parat. Ich hatte also keine Ahnung, was mich als Nächstes erwarten würde. Das hat meine Sicht auf das Medium gänzlich auf den Kopf gestellt und prägte meine Liebe zu starkem Worldbuilding in Spielen, Filmen und im Fernsehen bis heute. Tatsächlich habe ich es damals geschafft, einige meiner Freunde auf dem Schulhof vom Spiel zu überzeugen. Wir kamen alle nicht schnell voran und so erschufen wir die wildesten Theorien darüber, wie die Geschichte weitergeht. So manch eine These wurde dann widerlegt, doch durch die Offenheit des Spiels hat so manche davon noch bis heute Bestand. Super Paper Mario ist für mich persönlich das erste Spiel, das mir in den Sinn kommt, wenn ich das Wort Nostalgie höre, denn es ist bis heute eines meiner Lieblingsspiele.

Unklare Zukunft

Super Paper Mario war seinerzeit das meistverkaufte Spiel der Reihe, was mit hoher Wahrscheinlichkeit auch am Erfolg der Wii im Vergleich zu Gamecube und N64 lag. Die Fans der Reihe störten sich am drastischen Wandel im Gameplay, doch über die Jahre haben viele das Spiel lieben gelernt. Oft reden Fans nun von der „Original-Trilogie“, wenn über Paper Mario im Vergleich zu den neuen Teilen gesprochen wird. Super Paper Marios Nachfolger, Sticker Star auf dem 3DS, fokussierte sich kaum auf eine einzigartige Story, sondern eher auf Humor und ein wieder brandneues Kampf- und Level-System. Vor allem der Mangel an einer großen Geschichte und neuen Charakteren stieß den Fans übel auf. Mit Color Splash auf der Wii U wurden einige dieser Probleme adressiert, es blieb aber noch immer Luft nach oben. Das Gameplay wurde größtenteils von Sticker Star übernommen. Der neue Teil, The Origami King, orientiert sich vom Worldbuilding her wieder stark an den ersten Teilen, mit einer offenen Welt zum Erkunden. Die Individualität der NPCs ist jedoch noch immer stark eingeschränkt und das Kampfsystem wieder brandneu. Doch das Spiel macht vielen Fans Hoffnung auf die Zukunft. Wie diese jedoch aussehen wird, ist unklar. Wird sich der nächste Teil an The Origami King orientieren oder wird es wieder etwas Neues probieren? Es bleibt abzuwarten.

Niklas Poelen & Katharina Pache

MEINUNG
Niklas Poelen

Eines meiner absoluten Lieblingsspiele

Super Paper Mario war mein erster Teil der Reihe und eine Einführung in storylastige Videospiele allgemein. Die Musik des Spiels zählt auch noch immer mit zu meinen liebsten Gaming-Soundtracks überhaupt. Zwar gefällt mir genau wie vielen Fans das Gameplay des ersten und zweiten Teils besser, doch finde ich das von Super Paper Mario noch lange nicht schlecht. Die Mischung aus Platformer und RPG mischt meine zwei Lieblings-Genres so fantastisch, dass ich mir oft wünschte, es gäbe mehr Spiele wie Super Paper Mario. Indie-Entwickler, ihr wisst, was ihr zu tun habt!

Statt in Kämpfen wie in einem Rollenspiel besiegt man die Gegner nun mitten im jeweiligen Level. Schüttelt man nach einem Sprung auf die Feinde den Controller, regnet es Extra-Erfahrungspunkte.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 01/2002

Endlich mehr Spiele für den Gamecube! Mit dem erfolgreichen Start des lila Würfels in den USA am 18. November 2001 gab es endlich ein paar neue Games, auf die wir ollen Europäer uns bis zum Verkaufsstart vorfreuen durften. Wie das affige Cover schon verrät, wanderten ganze elf Gamecube-Spiele durch unser (Import-)Testlabor. Die Highlights: Super Smash Bros. Melee (DX in Japan), dem wir wegen toller Technik, spaßigem Multiplayer und großem Umfang 85 Spielspaßpunkte bescheinigten. In Japan schaffte es der Prügel-Hit außerdem, die mittlerweile schwächelnden Verkaufszahlen des GC in der Release-Woche fast zu verzehnfachen. Außerdem gönnten sich viele Smash-Käufer gleich noch drei zusätzliche Controller für deftige Mehrspieler-Matches. Das deutsche Studio Factor 5 lieferte uns mit Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader eine weitere Spaß- und vor allem Grafikbombe: 90 Punkte! Tony Hawk's Pro Skater 3 sackte 88 Punkte ein, die Sport-Kollegen Fifa 2002 und SSX Tricky 82 und 83. Eine Premiere in zweierlei Hinsicht stellte das erste Doom auf dem GBA dar: Wegen des weltweit heruntergeschraubten Gewaltgrads durften auch Spieler in Deutschland schon ab 16 Jahren zugreifen. Außerdem war Doom seit dem obskuren Faceball 2000 auf dem Game Boy der erste Ego-Shooter, der auf einem Nintendo-Handheld veröffentlicht wurde. Und er schlug sich erstaunlich gut (86 Punkte)! Kuriose Hardware hatten wir natürlich auch wieder im Heft: den E-Reader für den GBA, der es nach seinem US-Flop nie zu uns schaffte und den winzigen Handheld Pokémon mini.

SUPER SMASH BROS. MELEE

DOOM 1993

STAR WARS ROGUE SQUADRON 2: ROGUE LEADER

AUSGABE 01/2012

Kommt da etwa ein Nachfolger zum GC-Kultklassiker Eternal Darkness für die Wii U? Entfalten sich die kreativen Ergüsse eines Modern Warfare 3 auf der Wii oder dem DS besser? Und was ist eigenlich das Titelthema dieser Ausgabe? Nun, letzteres findet ihr heraus, indem ihr A: Lesen könnt oder B: Schnauzer mit roter Mütze und Autos kombiniert. 16 Seiten zu Mario Kart 7 hatten wir diesmal im Kofferraum, um wirklich alle Aspekte des 3DS-Krachers abzudecken. Wirklich alle? Angesichts des anderthalbseitigen Interviews mit einem Daten-Experten, der uns die Funktionsweise eines Online-Spiels anhand von Mario Kart erklärte, behaupten wir mal: ja, wirklich alle. Mit der 94 verliehen wir dem Multiplayer dann auch die gebührende Topwertung, der Singeplayer konnte uns wegen seines mangelnden Anspruchs nicht ganz so extrem begeistern (84). MW3 vermochte uns derweil weder auf der Wii (74), noch auf dem DS (69) aus den Latschen zu hauen. Wenn euch statt Ballereskapaden der Sinn nach etwas Entspannung stand, hatten wir auch dafür das richtige Spiel im Heft: Kirby's Adventure Wii! Immerhin ist Rosa offenbar eine derart beruhigende Farbe, dass manche Gefängnisse sogar ihre Zellenwände damit bepinseln. Und genau wie ein Knastbesuch macht Kirbys Abenteuer mehr Spaß, wenn ihr nicht alleine seid (86). Super Pokémon Rumble konnte uns ebenso überzeugen (85), während Tales of the Abyss als erstes RPG auf dem 3DS landete (80). Noch schnell zu Eternal Darkness 2: Damals so gut wie sicher, dann aber teuer Rechtsstreit und mittlerweile Entwickler dicht. Na toll!

MARIO KART 7

KIRBY'S ADVENTURE WII

ETERNAL DARKNESS

AUSGABE 01/2017

Sacrebleu! Ein Mobile-Game auf dem Cover der N-ZONE! Ja, ungewöhnliche Zeiten erfordern ungewöhnliche Maßnahmen. Schließlich war es damals schon ein kleines Wunder, dass Nintendo sein streng isoliertes Konsolenökosystem verließ und mit Super Mario Run tatsächlich ein eigenes Spiel für Smart-Geräte veröffentlichte. Trotz unserer anfänglichen Skepsis waren wir in der großen Vorschau dann auch sehr angetan von Marios App-store-Ausflug, denn Nintendo hatte es geschafft, ein erstaunlich abwechslungsreiches Jump & Run um die simple Touch-Steuerung herumzubauen. Auch Breath of the Wild war wegen eines zuvor veröffentlichten Trailers wieder mal ein wichtiges Thema: In der Vorschau umrissen wir knapp die neuen Gameplay-Features des Spiels und spekulierten wegen einiger mysteriöser Szenen, ob man nicht doch zwischen einem männlichen Link und einer weiblichen Linkle wählen können würde. Schön wär's gewesen! Durchs Testlabor wanderte diesmal die siebte Generation der Pokémon, Sonne und Mond, und heimste stolze 90 Punkte ein. Etwas enttäuscht waren wir dagegen von der 3DS-Fassung von Super Mario Maker, hauptsächlich wegen ihrer beschränkten Level-Sharing-Features – 76 Punkte! JRPG-Fans freuten sich über Shin Megami Tensei 4 Apocalypse (88) und 7th Dragon 3 (80), Rätselfreunde hingegen wurden bei Picross 3D Round 2 bedient (84). Der gute Johannes präsentierte schließlich in seinem XXL-Special die Winterwelten aus den verschiedensten Nintendo-Spielen. Da kommt doch Festtagsstimmung auf!

SUPER MARIO RUN

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

ICE CLIMBER

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

N-ZONE-STECKBRIEF #76

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Chibi-Robo

ERSTER AUFTRITT:
Chibi-Robo! Plug into Adventure!

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Chibi-Robo! Plug into Adventure!

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Der etwa 10 cm kleine Roboter wird von der Firma Cirtusoft Robotics als praktische Haushaltshilfe verkauft, die ihre Besitzer glücklich machen soll. Chibi-Robo kann sich nur bewegen, solange sein Akku geladen ist. Deswegen zieht er stets sein Ladekabel hinter sich her.

KURZBIOGRAFIE:
In Plug into Adventure! schenkt der arbeitslose George Sanderson seiner Tochter einen Chibi-Robo zum Geburtstag, um ihr eine Freude zu machen. Der kleine Roboter hilft tagsüber seinen Besitzern, nachts jedoch erforscht er das Haus und trifft dabei auf lebendiges Spielzeug, bösartige Spinnen-Bots und sein Vorgängermodell, den riesigen Giga-Robo, der im Keller der Familie dahinvegetiert. Chibi-Robo freundet sich nicht nur mit dem Riesen an, sondern schafft es auch noch, die drohende Scheidung der Sanderson-Eltern aufzuhalten.

TRIVIA:
Neben dem ursprünglichen Haushalts-Robo hat Citrusoft noch andere Modelle gebaut, die jeweils in ihren eigenen Spielen auftauchen: Der Blooming Chibi-Robo etwa soll Parkanlagen mit Blumen füllen, während der NostalJunk-Robo in der Zeit zurückreist, um Alltagsgegenstände für ein Museum zu sammeln.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Wunderbar kreativ wart ihr wieder, liebe Künstler, vielen Dank für eure Werke und Gratulation an Angela zum Gewinn! Unser neues Motto, passend zum Jahreswechsel: Nintendo-Silvesterparty! Wie feiern eure liebsten Nintendo-Helden ins Jahr 2022 hinein? Zu gewinnen gibt es dieses Mal wieder ein Überraschungspaket. Einsendeschluss ist der 02. Januar 2022. Fotos schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg.

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

Anton W.

Bianca B.

Flavio W.

Julian W.

Angela S.

Jonas P.

Ronja M.

Wulf B.

SANDISK-GEWINNSPIEL

SanDisk
microSDXC-Speicherkarte
64 GB
im Zelda-Design

SanDisk
microSDXC-Speicherkarte
128 GB
im Apex-Legends-Design

Das perfekte Geschenk zu Weihnachten: Die schnellen MicroSDXC-Karten von SanDisk erweitern euren Switch-Speicher, sodass ihr genug Platz für alle euren Spiele habt! Hier bekommt ihr die Chance, je eine von zwei Switch-Speicherlösungen mit coolem Logo zu gewinnen – sendet eine E-Mail mit dem Betreff „SanDisk“ an katharina.pache@computec.de. Die beiden Gewinner werden per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Sonntag, der 02. Januar 2022.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Willkommen zurück, liebe Retro-Enthusiasten! Diesmal habe ich gar nicht viele Worte zu verlieren, schließlich will ich euch den zweiten Teil der tollen Mario-Zeitreise von Masters1984 präsentieren. Wegen der zwei Gewinnspiele, die wir auf Lager haben, wird Warios Sinnlos-Wissen diesmal außerdem in der Retro-Rubrik zwischengeparkt, aber keine Sorge: Im nächsten Heft gibt's wieder die vollen zwei Seiten! Also weiter im Text: Im letzten Heft waren wir in der Mario-Timeline gerade bei Super Mario World angekommen, genauer gesagt bei der Einführung des grünen Dinos Yoshi. Und nun wünsche ich euch ganz viel Spaß beim Weiterlesen!

Viele Jahre, noch mehr Marios – Teil 2

Das Reittier Yoshi war die wohl größte Neuerung in Super Mario World: Er konnte mit seiner Zunge Gegner verspeisen und sogar auf Stacheln laufen. Ursprünglich sollte Yoshi schon viel früher auftauchen, aber die technische Limitierung des NES machte es zuvor unmöglich. Erst das SNES hatte genug Power, um Yoshi etablieren zu können. In diesem Spiel gab es das erste Mal Checkpoints, dadurch war es nach einem Lebensverlust möglich, direkt wieder am Checkpoint zu beginnen, somit musste man das Level nicht erneut komplett von Anfang an spielen. Für viele Fans stellte dieses Super Mario eines der besten Spiele der gesamten Reihe dar. Wir springen ein paar Jahre nach vorne: Das N64 kannte ich nur von einem Schulkameraden, denn diese Konsole habe ich damals komplett ausgelassen, da ich noch sehr skeptisch in Bezug auf die ersten 3D-Versuche war. Aber Super Mario 64 hatte trotz meiner persönlichen Vorbehalte einen exzellenten Ruf. In Europa erschien dieses Spiel erst 1997, vermutlich aufgrund der Übersetzung und Implementierung der deutschen Texte. Mit diesem Spiel hievte Nintendo Super Mario ins moderne 3D-Zeitalter, damit erlebte die einst zweidimensionale Reihe eine völlige Umwandlung in die dritte Dimension. Für viele war die Umgestaltung eine echte Revolution, denn jetzt konnte man die Level komplett frei erkunden. Außerdem sammelte man jetzt Sterne, anstatt ein fest definiertes Ziel wie die Flagge erreichen zu müssen. Ein klassisches Level-Ende existierte hier eigentlich gar nicht mehr. Eine Mission endete stets direkt nach dem Einsammeln eines Sterns. In jedem der Kurse gab es mehrere auffindbare Sterne und jede Mission endete direkt nach dem Einsammeln eines Sterns, dann verließ Mario das Level wieder und musste für den nächsten Stern das Level erneut betreten. Jeder Kurs musste aus diesem Grund mehrmals gespielt werden, da jeder einzelne Stern eine ganz andere Mission innerhalb des Kurses darstellte. Klassische Power-ups gab es in diesem Spiel bis auf die 1-Up-Pilze ebenfalls nicht mehr, aber die Kurse waren gemäß der damaligen technischen Möglichkeiten des N64 sehr liebevoll gestaltet. Aus heutiger Sicht wirken die Kurse aufgrund der Hardware-Limitationen des N64 natürlich etwas altbacken und im direkten Vergleich nicht mehr so schön wie in den späteren 3D-Marios.

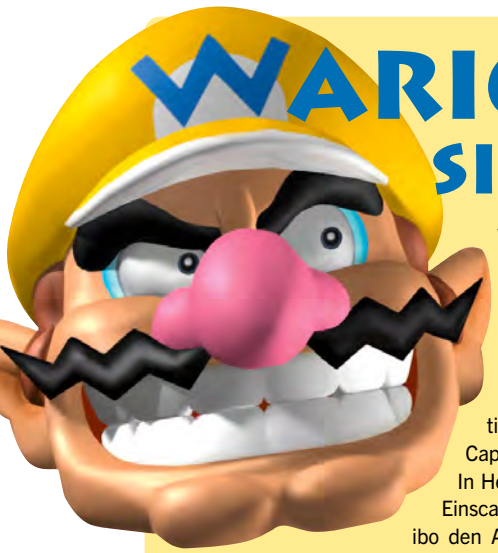
Die 2000er-Jahre

Als damals der Gamecube erschien, war ich noch sehr skeptisch ob mir die 3D-Grafik inzwischen besser gefallen würde als noch zu N64-Zeiten. Ich hatte zwar schon eine Sony Playstation besessen, aber manche Spiele waren dort noch arg kantig. Das N64 hatte ich gleich ganz ausgelassen. Aber beim Gamecube gab ich mir dann einen Ruck, und der Konsole eine Chance. Am meisten spielte ich dann die Mario-Party-Reihe, die ich auch heute noch sehr gerne mit der Familie spiele. Irgendwann kam ich dann auch auf Super Mario Sunshine, und was soll ich sagen … Zum einen war ich von der Optik absolut begeistert, zum anderen war ich von den neuen Steuerungsmöglichkeiten überfordert. Ursprünglich war Super Mario Sunshine unter seinem Arbeitstitel Super Mario 128 bekannt, die Levels waren jetzt sehr viel größer als zuvor, und die Optik hatte aufgrund des Hardware-Wechsels vom N64 zum Gamecube einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht. Das sah sogar richtig hübsch aus! Als neues Gameplay- und Steuerungs-Element wurde die Wasserdüse auf Marios Rücken eingeführt, das Dreckweg 08/17 oder FLUDD. Anstelle von Sternen sammelte man jetzt Sonnen-Insignien, und je mehr dieser Sonnen-Insignien man hatte, desto heller erstrahlte die anfangs noch sehr dunkel erscheinende Insel. Die frei erkundbare Insel La Isla Delfino diente in diesem Spiel anstelle von Peachs Schloss jetzt als Oberwelt, von der aus die einzelnen Kurse erreichbar waren. In Super Mario Sunshine gab deutlich mehr zu erkunden, als noch in Super Mario 64. Zudem war die jetzt komplett frei drehbare Kamera für viele Spieler ein Segen, weil die Kamera im Vorgänger nur eingeschränkt drehbar und daher etwas widerspenstig war. Checkpoints gab es auch hier noch nicht, und wenn man im Level scheiterte, wurde man mit einem „Arrividerci" aus dem Level geschmissen. Dieser Aspekt erinnerte dann doch noch sehr an den Vorgänger Super Mario 64, da es dort genauso war. Als dann die Wii rauskam, gab es erneut sehr viele Party-Spiele zu kaufen, unter anderem Wii Party und mit den Teilen 8 und 9 zwei Fortsetzungen der Mario-Party-Reihe. All diese Spiele erfreuten sich bei uns in der Familie sehr großer Beliebtheit.

Für mich ganz besonders in Erinnerung blieb aber ein Spiel, das ich bis heute noch sehr mag, und zwar Super Mario Galaxy! Dieses 3D-Mario war zwar deutlich linearer als Sunshine,

aber auch deutlich fairer ausbalanciert, außerdem kamen ein paar klassische Elemente aus der NES-Zeit zurück. Neben den 1-Up-Pilzen kehrten die klassischen Power-ups wie Feuer- und Eisblume zurück. Es gab allerdings auch zahlreiche neue Power-ups wie die Biene oder die Sprungfeder. Manche Power-ups waren ähnlich wie der Superstern zeitlich limitiert und mussten nach Ablauf des Zeitlimits erneut eingesammelt werden. Das Level-Design war sehr innovativ und die Steuerung trotz des ständig geforderten Schüttelns mit der Wii-Fernbedienung sehr präzise. Es gab zwar keine so groß gestalteten Oberwelten mehr wie in den Vorgängern, dafür war es jetzt deutlich übersichtlicher. Diesmal konnte man die Sternenwarte von Rosalina frei erkunden. Das war ein großer Spaß, da man hier sehr viel entdecken konnte! Außerdem gab es bei Galaxy zum ersten Mal in einem 3D-Mario Stellen, an denen das Spiel den Zwischenstand speicherte, eigentlich genauso wie das mit den Checkpoints in den 2D-Teilen der Fall war. Sehr innovativ war die Gravitation innerhalb der Galaxien im Weltall, denn man konnte jetzt sogar manche der kleineren Galaxien umrunden und stand dann auf dem Kopf. Die Gravitation gab es in dieser Form bisher noch in keinem Teil der Reihe, und viele sehen dieses Spiel als das bisher beste 3D-Mario an. Ein paar Jahre später erschien dann der Nachfolger, Super Mario Galaxy 2, ebenfalls auf der Wii. Zum ersten Mal gab es also gleich zwei 3D-Marios innerhalb einer Konsolengeneration. Im zweiten Galaxy gab es diesmal nur noch ein sehr kleines Raumschiff als Oberwelt, und die Level-Auswahl erfolgte ähnlich wie in der New-Super-Mario-Bros-Reihe über eine Map. Es gab zum ersten Nal in einem 3D-Mario sichtbare Checkpoints, diese waren im ersten Galaxy noch unsichtbar. Die konnten aktiviert werden, indem man sie berührte, ganz im Sinne der klassischen 2D-Marios also. Im zweiten Galaxy kehrte auch Yoshi zurück, und hatte wieder ein paar neue Fähigkeiten im Gepäck. Außerdem feierten die aus der New-Super-Mario-Bros-Reihe bekannten Sternenmünzen ihr Comeback, mit denen man weitere optionale Herausforderungen freischalten konnte.

Fortsetzung folgt!



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1540: Unser liebster Gorilla Donkey Kong soll ein Schreibtischtäter sein? Wenn es nach Captain Olimar geht, dann schon! In Hey! Pikmin kann man nach dem Einscannen des Donkey-Kong-Amiibo den Affen als Schatz finden. Olimar schätzt, dass ein Büroangestellter mit Ganzkörperbehaarung dargestellt wird. Er schlussfolgert dies wegen der Krawatte.

1541: Captain Falcon, eigentlich F-Zero-Veteran und beliebter Kämpfer aus der Super-Smash-Bros-Reihe, hat das Jump&Run-Genre für sich entdeckt. So ist er ein spielbarer Charakter in Super Mario Maker.

1542: Im Ladebildschirm von Fire Emblem: Three Houses lässt sich die Sprite-Version des Protagonisten Byleth per Gyrosensor nach links und rechts steuern. Mit B kann man sogar hüpfen.

1543: Der nasenartige Gegner Zwergglücklich aus der Kid-Icarus-Reihe wurde nach dem Komponisten des NES-Originals gestaltet. Hirokazu Tanaka ist für seine prägnante Nase bekannt!

1544: Kirby's Adventure Wii trägt außerhalb Europas den Namen Kirby's Return to Dreamland.

1545: Das NES-Cover von Super Mario Bros. ist berühmt dafür, Mario in einer sehr misslichen Lage zu zeigen. Das Original-NES-Modul lässt sich in Hey! Pikmin von Captain Olimar finden, und auch ihm entgeht die Hoffnungslosigkeit des Bildes nicht. So betitelt er den Schatz als „Chronik des Pechvogels" und bezeichnet Mario als tragische Figur, welche gegen eine Mauer rennt, in die Lava stürzt und von einer „rotweißen Made" bedroht wird.

1546: Luigi's Mansion 2 war auch in einer Premium-Edition erhältlich. In dem Paket befand sich nicht nur eine LED-Taschenlampe, auch das Spielecover an sich unterschied sich von der normalen Version, da es im Dunkeln leuchtende Elemente besaß. Gruselig!

1547: Ein kurioser Bug, den es in der ausschließlich in Japan erhältlichen Pokémon-Grün-Edition gibt, betrifft die Arenaleiterin Sabrina: Sollte man den Kampf gegen sie verlieren und danach ein Rematch starten wollen, so kommt es dazu nicht. Sabrina gibt dem Spieler den Sumpforden einfach so für lau!

1548: Ryan Reynolds, die Stimme von Meisterdetektiv Pikachu aus dem ersten Pokémon-Realfilm, „leakte" den kompletten Film kurz vor dem offiziellen Kinostart im Internet. Tatsächlich war das alles jedoch nur ein Werbegag und das Material zeigt nicht den Film, sondern Pikachu beim Tanzen – und das in Spielfilmlänge!

1549: Findet Captain Olimar in Hey! Pikmin den Waluigi-Amiibo durch die Nutzung der Figur, so fühlt er sich bei diesem Anblick unwohl und nennt den Griesgram „Gefühleverletzer". Hoffentlich verletzt das nicht Waluigis Gefühle!

GEFRAGT GEJAGT

bitComposer INTERACTIVE

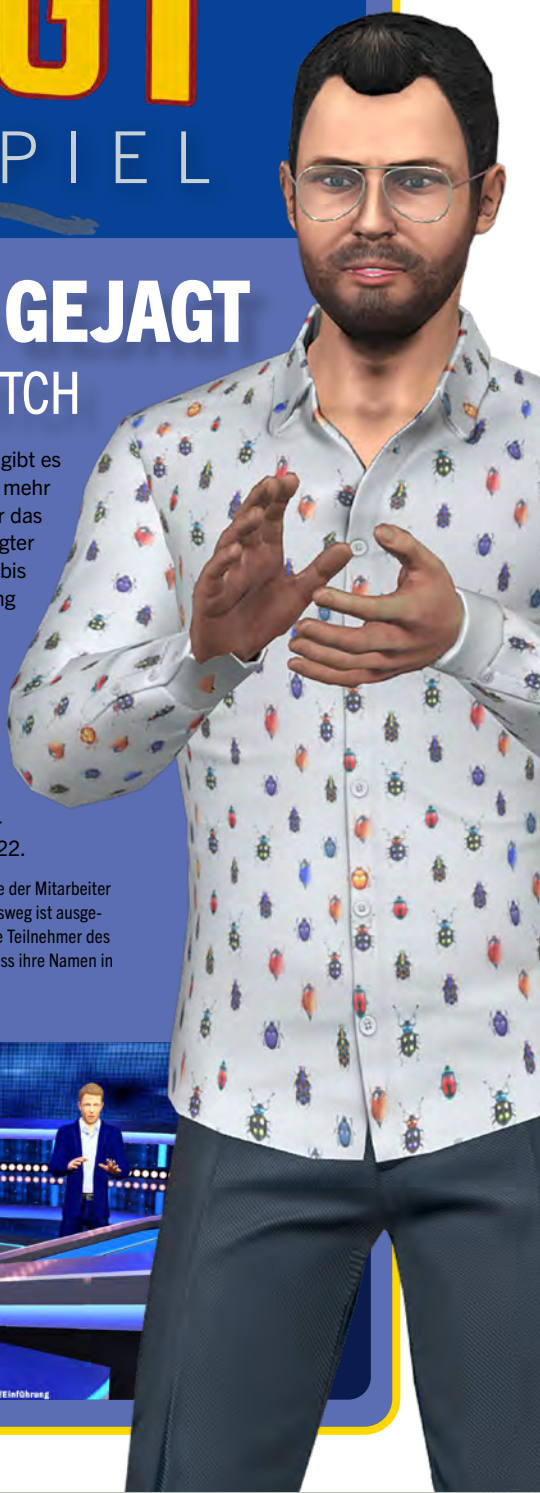
GEWINNSPIEL

6x GEFRAGT – GEJAGT FÜR NINTENDO SWITCH

Die beliebte Quiz-Show aus dem Fernsehen gibt es nun auch für Nintendo Switch: Ihr beweist in mehr als 4.500 Fragen aus 25 Kategorien, dass ihr das Zeug zum Jäger habt, oder tretet als Gejagter an – das geht natürlich auch mit und gegen bis zu drei Mitspieler! Für echtes Show-Feeling sorgen die Originalstimmen, unter anderem von Moderator Alexander Bommes.

Wir verlosen sechs Mal je ein Switch-Spiel Gefragt – Gejagt. Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Gefragt“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Sonntag, der 02. Januar 2022.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.



GLÜCKWUNSCH!

THE LEGEND OF ZELDA: HYRULE HISTORIA

Und wieder freuen wir uns, einen Gewinner der Redaktionsschatzverlosung nennen zu können: Den großen Sammelband zur Zelda-Historie, perfekt für Fans der Nintendo-Serie, hat unser Leser Michael Schüller aus Neuwied gewonnen. Danke für's Mitmachen!

Wir gratulieren Michael und drücken allen anderen die Daumen für das nächste Gewinnspiel!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Nach dem ziemlich schwierigen Rätsel der vorigen Ausgabe haben wir uns für die N-ZONE 12/21 wieder ein Spiel ausgesucht, das offenbar sehr vielen von euch noch im Gedächtnis geblieben ist: Der markante Helm auf dem Bildausschnitt gehört einem Mitglied der Yuke-Rasse aus **Final Fantasy Crystal Chronicles**, erstmals erschienen im Jahr 2004 für den Gamecube! Ganze **277** Leser haben sich als echte Krieger des Lichts erwiesen und uns die richtige Antwort zukommen lassen. Zum Sieger auserkoren hat der Zufall diesmal die liebe **Yvonne Eckert** aus **Hannover**! Wir wünschen dir viel Spaß mit deinem Überraschungsgewinn und bedanken uns ganz herzlich bei allen Teilnehmern! Wir hoffen, ihr seid auch diesmal wieder mit dabei und versucht euer Glück! Neben Yvonne haben das Cover außerdem erkannt:

Roman Walek, Konrad Bötel, Sabrina Borodziej, Manuel Doden, Sylvia Löwe, Dorothea Behrendt, Lutz Radloff, Thomas Baumann, Stefan Werdelmann, Ulrike Erbskorn, Kirstin Vach, Beate See, Malte Stoffers, Nicole Nelle, Frank Hildebrand, Matthias Kock, Elke Breslein, Milca Peric, Hannah Fricke, Katrin Schmitz, Amir-Oliver Tabba, David Jager, Dexter Schlossnagel, Saskia Stoffers, Denis K. Vattes und **Anna Vatter.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **02. Januar 2022** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Haben wir in Ausgabe 12/21 tatsächlich nur so wenige Fehler gemacht, oder haben sie sich einfach besonders gut versteckt? Wir sind natürlich felsenfest davon überzeugt, dass es sich um Ersteres handeln muss! Ein paar kleine Patzerchen haben sich trotzdem an unseren wachsamen Augen vorbeigemogelt, und die müssen selbstverständlich ausgebessert werden. Gnadenlos!

- Den ersten Fehler hat der liebe Jorne auf S. 36 entdeckt, in unserem Test zu Mario Party: Superstars. Hier beschreiben wir die roten Felder auf dem Spielbrett des Party-Hits mit folgendem Satz: „Auf roten Felder verliert man drei Münzen“. Neben den drei Münzen ist uns hier offenbar auch noch ein „n“ am Ende von „Felder“ abhanden gekommen. Oder die N-Taste hat vom vielen N-ZONE-Schreiben einfach den Geist aufgegeben. Danke für die Korrektur, Jorne!
- Auf die restlichen Fehler hat uns wieder der stets verlässliche Andi hingewiesen. In einem Kasten auf S. 32 haben wir (bzw. dieser ominöse „Lukas“) einen Buchstaben vergessen: Der „Grea“ Ace Attorney müsste natürlich „Great“ heißen. Richterlich angeordnet!
- Zwei Fehler zum Preis von einem finden sich in Kathas Meinungskasten zum Jackbox Party Pack 8: „daran hbesteht überhaupt keinen Zweifel“. Dass hier ein „h“ und ein „-en“ zu viel enthalten sind, daran besteht auch kein Zweifel!
- Ein clear case von zu viel Angelsächsisch findet sich auf page fifty-nine: Hier nennt Kosmopolit Yannik den Splatoon-Charakter Miezrichter bei seinem englischen Namen, Judd. Nicht falsch, normalerweise benutzen wir aber die deutschen Eigennamen, bei denen sich Nintendo bekanntermaßen große Mühe gibt. Miezrichter it is!
- Der nächste Fehler befindet sich in einer Bildunterschrift im Retro-Special zu Mario Party 1 bis 3. „Spaßig machten die Spiele dennoch“ schreiben wir da, was richtigerweise natürlich „Spaß machten“ heißen sollte.

- Kleiner Verlagswechsel am Ende: Auf S. 90 schreiben wir die englische Version von Hyrule Historia dem Verlag Tokyopop zu, eigentlich kommt die aber von Dark Horse Books. Danke, lieber Andi!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Florians Zelda-Sammlung ist nicht von schlechten Eltern: Neben einem originalverpackten Majora's Mask beinhaltet sie auch ein sehr seltenes Buch mit Audiokassette!

FEINE ZELDA-SAMMLUNG

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich mag nicht der größte Sammler in der Geschichte der The-Legend-of-Zelda-Reihe sein. Meine Sammlung kann sich dennoch sehen lassen. Diese Reise hat für mich schon sehr früh angefangen. Mit knapp fünf Jahren als kleiner Deku-Spross habe ich meine Hände an mein erstes Zelda-Spiel gelegt. Das war The Legend of Zelda: Link's Awakening für den Game Boy. Ab dann war es um mich geschehen und ich habe keinen Titel mehr verpasst. Die einen kamen später dazu, andere habe ich irgendwann aus kindlicher Unerfahrenheit aus meiner Sammlung hergegeben. Dennoch gebe ich mein Bestes, die alten Schätze wieder in meinen Besitz zu bekommen. Besonderes Schmuckstück meiner Sammlung ist das originalverpackte Modul von The Legend of Zelda: Majora's Mask. Außerdem hatte ich das Glück an eine Ausgabe von The Legend of Zelda: Moblin's Magic Spear zu gelangen. Dieses Buch wurde mit einer Audio-Kassette im Jahr 1989 verkauft und ist in dieser Kombination nur sehr schwer in einem guten Zustand zu finden. Doch hier endet meine Reise nicht. Kürzlich durchforstete ich wieder die frühen Ebenen von Hyrule in Skyward Sword HD. Und so lange das Triforce meine Wünsche erhört, wird diese unglaubliche Reise niemals enden.
Liebe Grüße und bleibt wie ihr seid!

Florian Klopsch

STEFAN: Servus Florian! Vielen lieben Dank für den Brief, das Lob und die schicken Fotos! Eine kurze Recherche auf dem Retro-Spielemarkt hat ergeben: Ja, auf deine OVP-Version von Majora's Mask und insbesondere Moblin's Magic Spear mit der Audiokassette kannst du wirklich stolz sein, das sind richtige Schätze! Wenn du ansprichst, dass du im jugendlichen Leichtsinn schon ein paar deiner Sammlerstücke weggegeben hast, kann ich das nur zu gut nachvollziehen: Ich habe früher auch manchmal leichtfertig Spiele und Hardware verkauft, die ich heute sehr gerne noch hätte, und die mittlerweile ziemlich im Preis gestiegen sind (etwa das kaum bekannte PS3-Spiel 3D Dot Game Heroes, das passenderweise durch und durch eine Liebeserklärung an die Zelda-Reihe ist). Aber irgendwie musste man sich neue Games eben finanzieren! Davon abgesehen hat mich auch gerade wieder das Zelda-Fieber gepackt: Ich will Breath of the Wild nochmal durchspielen, was ich jetzt auch muss, nachdem ich zu spät festgestellt habe, dass das Spiel beim Neuanfang sämtliche alten Savegames überschreibt, hoppla. Außerdem spiele ich A Link to the Past gerade zum ersten Mal, und zu Weihnachten schnappe ich mir entweder das Link's-Awakening-Remake oder Skyward Sword HD!

PROFESSOR LAYTONS FORMEL-1-STREAM

Moin N-ZONE-Team,
erstmal ein großes Lob an euch alle für die tolle Arbeit, die ihr leistet.

Als ich in der letzten N-ZONE

die Rubrik N-ZONE Zeitreise gelesen habe, sind mir, durch die Erwähnung von Professor Layton, die tollen Erinnerungen an die Spieleserie wieder stärker bewusstgeworden. Ich mag die Serie sehr und bin daher auch leider enttäuscht, dass bis jetzt kein vollwertiger Nachfolger auf der Nintendo Switch veröffentlicht wurde. Meine zwei Fragen an euch sind daher: Denkt ihr, dass demnächst oder irgendwann in der Zukunft ein Nachfolger auf der Nintendo Switch veröffentlicht wird? Außerdem interessiert es mich, ob ihr in der Redaktion die Spiele viel gespielt habt und euch wie ich einen Nachfolger wünscht. Einen ersten Versuch gab es mit der Tochter von Professor Layton schon, ich würde mir aber wieder ein klassisches Spiel mit dem Professor wünschen. Mir würde es sogar reichen, wenn alle bisherigen Titel nochmal für die Switch veröffentlicht werden. Wie ist eure Meinung dazu? Und wenn ich schon dabei bin euch zu schreiben, wie wahrscheinlich haltet ihr es, dass die F1-Serie auf der Nintendo Switch veröffentlicht wird? Ich bin ein großer Fan der Serie und würde das mir wünschen. Außerdem ist ja zuletzt die Plattform Twitch für die Switch veröffentlicht worden. Für wie wahrscheinlich haltet ihr es, dass Apps für Disney+ oder Netflix für die Switch erscheinen? Ansonsten wünsche ich euch schöne Festtage und einen guten Rutsch :)

Mit freundlichen Grüßen,
Markus

STEFAN: **Moin Markus, vielen Dank für deinen Brief und das Lob, freut uns wirklich sehr! Bezüglich deiner ersten Frage habe ich mal unseren hauseigenen Professor Lukas kontaktiert, der sich mit der Reihe bestens auskennt!**

LUKAS: **Eigentlich hat Entwickler Level-5 Hershel Layton in den Ruhestand geschickt und mit seiner Tochter Katrielle wurde eine neue Hauptfigur geschaffen, das Spiel gibt es immerhin für die Switch. Hier ist der Release aber auch schon eine Weile her, und eigentlich erschien der Titel ja schon 2017 für den 3DS. Über eine Fortsetzung hört man seitdem leider nichts. Aber sag niemals nie, denn auch Phoenix Wright war eigentlich zu Ende erzählt und dann ging es einfach weiter. Erzählerisch wäre das bei den Laytons jedenfalls leicht möglich. Eventuell lösen ja Vater und Tochter dann gemeinsam Fälle? Remaster könnte es natürlich auch geben. Level-5 hat da ja in den vergangenen Jahren einiges rausgehauen, siehe Ni No Kuni. Trotz der längeren Pause ist nicht davon auszugehen, dass es mit der Serie einfach vorbei ist, sie war ja bis zum Ende nach wie vor ziemlich erfolgreich. Aber: All das sind Spekulationen, exklusive Infos haben wir leider auch nicht.**

STEFAN: **Zu deiner zweiten Frage: Wie du vielleicht weißt, gehört der F1-Entwickler Codemasters mittlerweile zu Electronic Arts. Und wie du wahrscheinlich auch weißt, ist EA nicht gerade für seinen großartigen Support der Switch bekannt, schon gar nicht unter dem EA-Sports-Label. Das einzige Spiel, das EA Sports noch auf der Switch veröffentlicht, ist FIFA, und zwar in einer abgespeckten Version, die sich seit 2019 schon nicht mehr weiterentwickelt. Kurz gesagt: EA ist die Switch offenbar ziemlich egal, mit einer Umsetzung von F1 rechnen wir also aktuell nicht. Zu guter Letzt: Warum Netflix und andere beliebte Streaming-Dienste der Switch noch immer fernbleiben, ist uns ein Rätsel. Die Möglichkeiten: Entweder Nintendo stellt sich total quer, hat spezielle Anforderungen, die die Dienste nicht erfüllen können/wollen, oder die Apps laufen schlicht nicht gut genug auf der Switch-Hardware, was angesichts des eher ruckeligen Interfaces von Youtube und Twitch auf der Switch durchaus im Bereich des Möglichen liegen könnte. Die Netflix-Versionen für Wii, Wii U und 3DS gibt es inzwischen auch nicht mehr, und zumindest erstere wurde offenbar von Nintendo selbst abgeschaltet. Wir vermuten die Ursache für die wenigen Apps auf der Switch also eher bei Nintendo, den genauen Grund kennen wir allerdings nicht. Da bleibt uns also nur, abzuwarten, Tee zu trinken, und dir wunderschöne Weihnachten und einen guten Rutsch zu wünschen!**

Die liebe Kira Raito hat uns dieses schicke Glasbild vom bezaubernden Feelinara zukommen lassen. Knuffig!

Diese Szene von Mario und Luigi vor einem Bergpanorama inklusive Schloss hat der liebe Benni für uns gemalt. Da macht Mario wirklich Augen! Weiter so, Benni!

LOB FÜR DEN PARTY-PROFI-PRAKTI!

Hallöchen liebes N-ZONE-Team! Ausgabe 12/21 mit dem Test und Retro-Artikel zu Mario Party hat mich dazu veranlasst, mal ein dickes Lob an euren Praktikanten Niklas auszusprechen. Nachdem die Vorschau in einer vorigen Ausgabe einige Fehlerchen hatte, habe ich als Suchti, der alle Haupttitel der Serie bis zum Umkippen gespielt hat, mit besonders peniblem Blick die neuen Texte gelesen. Fazit: Nicht nur waren beide Texte inhaltlich fehlerfrei, es waren auch manche Details versteckt, für die man wirklich ein Kenner sein muss, wie etwa Luigis fehlender Stempel im MP3-Story-Modus. Bravo! Jetzt frage ich mich nur, ob er auch so viel Lebenszeit verbrannt hat, um die goldene Statue in MP4 oder die 10.000 Punkte im Zehnkampf in MP8 zu ergattern. Oder ob er das Ende der Ausdauer-Allee in MP6 erreicht hat, bei der ich zugegebenermaßen mit einem separaten Spielstand und vorteilhaften Minispielen etwas gemogelt hatte.

Liebe Grüße und weiter so,
Lugmillord

NIKLAS: **Lieber Lugmillord, vielen Dank für die netten Worte! Dass ich überhaupt Lob von Lesern bekomme ist unglaublich für mich, aber es ist nochmal eine besonders große Ehre, dass es von dir kommt. Ich kenne dich nämlich von Youtube und deinen Super-Mario-64-Hacks! Zu deinen Fragen: Ich habe in Mario Party 4 noch nicht den Story-Modus mit allen Charakteren durchgespielt, also habe ich die Statue tatsächlich noch nicht. Ich weiß aber von ihrer Existenz. Hätte ich die ganze Zeit, die ich in den Party-Modus gesteckt habe, in den Story-Modus investiert, hätte ich auch das locker schaffen können. Das einzige andere Mario Party, das ich nicht zu 100% durchgespielt habe, ist Mario Party 5. Doch das liegt daran, dass sich ein einziges Mini-**

Diese stimmungsvolle Szene zwischen Link und seiner dunklen Version stammt von Renke Kuiper. Sehr cool, lieber Renke!

Ist das noch Super Mario Odyssey oder schon abstrakte Kunst? Jorne hat sich in Marios Switch-Abenteuer auf Fotosafari begeben und diesen Triceratops abgelichtet.

spiel auf Biegen und Brechen nicht freischalten lassen will. Gelegentlich sehe ich das „?????“ im Minispielroulette und denke mir „Jetzt ist endlich die Zeit gekommen“, doch mein Spiel hat andere Pläne. Noch mal wirklich vielen lieben Dank!

ABSTINENTES ATELIER

Lieber Stefan, liebes N-ZONE-Team,
ich habe eine wunderschöne Sicht vom Kaskadenland aus Super Mario Odyssey festgehalten! Man sieht im Bild die Fossilfälle von unten. Durch den Manga-Filter konnte ich das Ganze noch einmal etwas verschönern! Diesen nostalgischen Moment musste ich einfach festhalten. Ich würde mich sehr freuen, wenn mein Bild in der nächsten N-ZONE zu sehen ist.
Viele Grüße, euer fleißiger Leser
Jorne

STEFAN: Moin Jorne, danke für deine Nachricht und das schicke Bild – der Manga-Filter passt super zum Dino-Gerippe! Dein Bild drucken wir natürlich gerne ab, diesmal allerdings nicht auf der eigenen Atelier-Seite, sondern bei den Leserbriefen. Wie man vielleicht schon bemerkt hat, haben uns für die Atelier-Rubrik in den letzten Monaten immer nur recht wenige Screenshots erreicht, weswegen wir uns für die Seite im nächsten Heft wieder etwas Neues überlegen werden! Eure coolsten Bildschirmfotos dürft ihr uns natürlich weiterhin sehr gerne zusenden, und mit etwas Glück drucken wir sie in den Leserbriefen ab!

Sabrina zeigt uns mit diesen tollen Fotos, dass Cosplay auch für Kirby und Yoshi mit seinem edlen Ross kein Fremdwort ist.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SCHWACHES WEIHNACHTSGESCHÄFT FÜR NINTENDO?

Traditionell verdienen Publisher kurz vor dem Jahresende sehr gut am Weihnachtsgeschäft. Deshalb erscheinen in den Wochen zuvor stets die namhaftesten Titel – und bei Nintendo?

KATHARINA: Bevor ich jetzt den Teufel an die Wand male: Vermutlich wird auch dieses Weihnachten wieder ordentlich Geld in die Kassen der Japaner spülen. Immerhin ist ja auch eine neue Konsolenfassung im Oktober auf den Markt gekommen, die Switch OLED, die bestimmt unter einigen Weihnachtsbäumen liegen wird. Aber so ein richtig großes Spiel dazu? Fehlanzeige! Klar, Metroid: Dread, das auch im Bundle mit der Hardware angeboten wird, ist ein gutes Spiel. Aber im Bewusstsein der Allgemeinheit haben die Abenteuer von Samus einen deutlich geringeren Anteil als die von Mario und Link. Das zeigt sich auch bei den Verkaufszahlen. Samus ist also nicht unbedingt Kassengift, hat aber einfach nicht das Kaliber eines Breath of the Wild 2. Die Erweiterung von Animal Crossing: New Horizons und Sora für Super Smash Bros. sind schöne neue Inhalte, aber ich gehe mal davon aus, dass jeder, der Interesse an diesen beiden Spielen hat, sie bereits besitzt. Einpacken und auf den Gabentisch legen lassen sich Download-Inhalte außerdem eher schlecht. Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle? Sind eben auch nur Remakes. Oder unterschätze ich die Zugkraft der Taschenmonster für das Weihnachtsgeschäft? Wie siehst du die Lage von Nintendo, lieber Stefan?

STEFAN: Ich denke, allein schon wegen der Switch OLED muss sich Nintendo auch in diesem verflixten Jahr keine Geldsorgen machen. Obwohl das Modell eigentlich „nur“ ein Bildschirm-Upgrade ist, werden die Regale zuverlässig und blitzschnell leergekauft. Und zu Weihnachten steigt die Kaufbereitschaft vermutlich auch bei denjenigen, die dem Modell bisher skeptisch gegenüberstanden – sofern es überhaupt welche zu kaufen gibt, immerhin kommt Nintendo auf absehbare Zeit wohl nicht einmal der Nachfrage hinterher. Bezüglich der Spiele werfe ich mal einen Blick auf die Verkaufsbilanz der neuen, alten Pokémon-Editionen und sehe, dass die physischen Verkäufe am Launch-Wochenende sogar die von Schwert und Schild ausstechen. Ich glaube generell, dass Nintendo eine Firma ist, die auch ihre alten (oder modernisierte) Spiele über einen sehr langen Zeitraum weit oben in den Charts halten kann – genau deswegen werden sie auch jahrelang kaum billiger. Der große, neue Weihnachts-Blockbuster ist da eher nice to have als unbedingt notwendig.

KATHARINA: Ja, vielleicht bin ich da zu pessimistisch – oder eventuell auch einfach nur ein bisschen frustriert, denn so ein neues 3D-Mario und das nächste Zelda, das wäre halt etwas, worauf ich nach diesem anstrengenden Jahr über die Weihnachtstage richtig viel Lust hätte. Die Pokémon-Editionen habe ich damals gespielt und aktuell kein Verlangen, sie erneut in aufpolierter Form zu erleben. Bleibe ich wohl bei Isaac – was spielst du über die freien Tage?

STEFAN: Klar, ein richtig großes, neues Nintendo-Spiel, das hätte schon was. Nach diesem Jahr der Verschiebungen und der Spieleentwicklung aus dem Homeoffice habe ich damit aber ohnehin nicht mehr wirklich gerechnet. Ich habe glücklicherweise noch einige Switch-Spiele auf der Wunschliste, und von denen werde ich mir dann einfach eins holen, entweder Skyward Sword HD oder Link's Awakening. Habt schöne Feiertage, liebe Leser!

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

AUSGABE 02/2022

ab 19.01.22 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

KINGDOM HEARTS (Test)

Die beliebte Crossover-Serie mit Disney-Helden und Final-Fantasy-Flair beehrt die Switch, wir lassen es uns nicht nehmen, sie zu testen!

GAME & WATCH: THE LEGEND OF ZELDA (Magazin)

Die volle Ladung Game & Watch: Wir schauen uns die neue Mini-Konsole an, liefern ein Special zur Geschichte der Geräte und eine Verlosung gibt's obendrein.

DIE N-ZONE-AWARDS (M[illegible])

Wir küren wieder die besten Switch-Spiele des vergangenen Jahres, stellen Geheimtipps vor und nennen die persönlichen Favoriten der Redaktion.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Antonia Dreßler, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Benjamin Kegel, Benjamin Lachmann, Benjamin Plass-Fleßenkämper, Daniel Link, Dina Manevich, Dominik Zwingmann, Jonas Höger, Lennard Fink, Marc Schmidt, Olaf Bleich, Niklas Poelen, Viktor Eippert
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online Lukas Schmid
Redaktion David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, David Turkadze, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Daniel Popa, Henning Jost

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

SHOP.N-ZONE.DE

THE MOST WONDERFUL TECH OF THE YEAR

SanDisk® microSDXC™ Speicherkarten für Nintendo® Switch™

SanDisk®

©2021 Western Digital Corporation und Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten.
SanDisk und das SanDisk-Logo sind eingetragene Marken der Western Digital Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften. Die Marken und Logos microSD und microSDXC sind Marken von SD-3C, LLC. Nintendo und Nintendo Switch sind eingetragene Marken von Nintendo Co., Ltd. oder seiner Tochterunternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.